NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

02/10 • AUSGABE 154 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

4 194373 903504 02

Österreich € 4,-; Schweiz sfr 7,-; Benelux € 4,20; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

ZELDA: SPIRIT TRACKS

XXL-Komplettlösung: Alle Herzen, Boss-Kämpfe und Stempel auf 16 Seiten!

GRATIS-BEILAGE:

Tipps zum DS-Überraschungshit Might & Magic: Clash of Heroes

AUSSERDEM:

Final Fantasy Crystal Bearers, Tatsunoko vs. Capcom, The Sky Crawlers, Ghost Trick u. v. m.

RETRO:

Die Zelda-Formel, Pokémon-Sammler-Guide, Nintendo-Winter-Spiele

NINTENDO 2010

DIE HEISSESTEN GAMES DES JAHRES FÜR Wii UND DS!

MARIO · POKÉMON · ZELDA · METROID · LAYTON

Dein bestes Zubehör

MARVEL

Flip & Play Protector

Offiziell lizenziertes Etui für Nintendo DS™ Lite und Nintendo DS™ i

Art.-Nr.: BB 276213

- Bietet perfekten Schutz für Nintendo DS™ Lite oder DS™ i
- Austauschbare Clip-Halterung ermöglicht das Spielen innerhalb des Etuis.
- Verschiedene Marvel–Motive erhältlich.

MARVEL

Graphic Skin Set

Offiziell lizenzierte Skin-Folien für Nintendo DS™ i

Art.-Nr: BB 276275

- Hochwertige, mehrfach verwendbare Skins
- Bestehend aus 3 Teilen (1 Folie für außen und 2 Folien für innen).
- Verschiedene Motive aus dem Marvel-Universum.

MARVEL

Case Protector

Transparente Schutzhülle für Nintendo DS™ i inkl. 4 Einlegekarten mit Marvel-Motiven

Art.-Nr: BB276244

- Schützt die Konsole vor Kratzern und anderen Schäden.
- Ermöglicht das Spielen innerhalb der Schutzhülle.
- Alle Anschlussbuchsen, Spieleslots, Kamera und Bedienungselemente sind zugänglich.

MARVEL

Hero Pack Spiderman

Art.-Nr: BB 276916

Offiziell lizenzierte Zubehör Packs für Nintendo DS™ Lite und Nintendo DS™ i

- Transporttasche
- Stereo-Ohrhörer
- Bildschirmschutzfolien
- 4 Spiele-Leerhüllen
- 2 Ersatzstifte
- Reinigungspad

MARVEL

Hero Pack Iron Man

Art.-Nr: BB 276886

bigben interactive

MARVEL UNIVERSE

MARVEL HEROES

www.bigben-interactive.de

MARVEL, MARVEL UNIVERSE, MARVEL HEROES: TM & © 2009 Marvel Entertainment, Inc. und ihrer Tochtergesellschaften. Lizenziert von Marvel Characters BV (www.marvel.com). Alle Rechte vorbehalten.
Nintendo DS ist ein eingetragenes Warenzeichen der Nintendo Inc.

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Was für ein Winter! Nicht nur in Hinsicht auf die Temperaturen, sondern auch in puncto Spiele-Releases hatten es die letzten Monate in sich. Nintendo brachte endlich die beiden heiß ersehnten Mega-Hits **New Super Mario Bros. Wii** und **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** auf den Markt und auch die anderen Hersteller ließen sich nicht lumpen. Doch kaum haben wir die Hits dieses Winters endlich in Händen, geht der Blick auch schon wieder Richtung Zukunft. Was erwartet uns Nintendo-Fans also im Jahr 2010? **Super Mario Galaxy 2, Metroid Other M, Pokémon HeartGold/SoulSilver** und womöglich das angekündigte Wii-**Zelda**? Vielleicht sogar ja noch eine neue Nintendo-Konsole? Die wichtigsten Spiele 2010, knallharte Fakten sowie eine Menge Meinungen und Spekulationen zur nächsten Nintendo-Saison findet ihr in unserer großen Jahresvorschau! Und wer gerne in Erinnerungen schwelgt, lässt das vergangene Jahr in unserem großen Rückblick 2009 noch einmal Revue passieren. Was will man mehr?

Für alle **Zelda**-Fans haben wir noch einen ganz besonderen Leckerbissen in der aktuellen N-ZONE: eine 16 Seiten umfassende Komplettlösung zu **Spirit Tracks** inklusive aller Tempel, Bosskämpfe, Herzen, Stempel und weiterer praktischer Tipps. So hat euer DS-Abenteuer mit Link in jedem Fall ein Happy End!

Darüber hinaus haben wir wie gewohnt eine Menge Vorschau-Artikel und Tests für euch parat: Highlights neben vielen anderen spannenden Berichten aus der Welt von Nintendo sind unsere Vorschauen zum kommenden **Final Fantasy Crystal Bearers** für die Wii und zum DS-Adventure **Ghost Trick** von den **Ace Attorney**-Schöpfern sowie die Tests des Wii-Prügelkrachers **Tatsunoko vs. Capcom** und des DS-Strategie-Überfliegers **Might & Magic: Clash of Heroes**.

Das Jahr fängt doch schon mal ganz gut an, oder!?

Wir wünschen viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

NINTENDO 2010

ZELDA: SPIRIT TRACKS

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles rund um die Entstehung dieser N-ZONE

- Das Spiel, über das in dieser Ausgabe jeder schreiben wollte:
  The Legend of Zelda: Spirit Tracks. *Schließlich durfte der glückliche Redakteur das Spiel dann eine ganze Woche lang spielen!*
- Das Spiel, mit dem sich niemand beschäftigen wollte:
  Hysteria Hospital: Emergency Ward. *Sooo schlimm war's am Ende dann gar nicht.*
- Anzahl der Seiten, in denen es ums Thema **Zelda** geht:
  Wir rechnen vor:
  16 (Komplettlösung)
  + 4 (Lesertest)
  + 2 (Retro)
  macht in Summe 22 Seiten!
- Anzahl der **Tatsunoko vs. Capcom**-Turniere, in denen Tom gegen Christoph kämpfte:
  38
- Anzahl an Toms Siegen:
  38
- Anzahl an Nintendo Points, die wir diesen Monat zum Download von Wii- und DS-Inhalten verbrauchten:
  6.300
- Nervenkitzel des Monats:
  *Am Tag vor der Heftabgabe war die fertige **Zelda**-Lösung plötzlich vom Layout-Server verschwunden! Hatte da etwa Wario seine Finger im Spiel?*

INHALT 02/2010

START

DVD-Inhalt	06
Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Magazin	08
Most Wanted	12

Wii

Calling	26
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	22
GTI Club Supermini Festa	27
The Sky Crawlers	24

DS

Ghost Trick	28

TEST

Charts	54
Das Team	31
Kalender	35
Meinungsmache	32
Releasetermine	34
So testen wir	30
Top-Spiele	52

Wii

A Boy and his Blob: Trouble on Blobolonia (Virtual Console)	56
Hysteria Hospital	43
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero	40
Rubik's Puzzle Galaxy Rush (WiiWare)	57
Street Fighter II Champion Edition (Virtual Console)	56
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars	38
The Mystery of Whiterock Castle (WiiWare)	57
Tomena Sanner (WiiWare)	57
TV Show King 2 (WiiWare)	57
Wo die wilden Kerle wohnen	43
Your Shape	42

DS

Castle of Magic: Zauberschloss (DSiWare)	58
Die Morde des Herrn ABC	50
Dragon's Lair (DSiWare)	59
Easy Piano	51
James Cameron's Avatar	50
Know-how der Zauberkunst (DSiWare)	59
Might & Magic: Clash of Heroes	48
myNotebook: Green (DSiWare)	59
Rayman (DSiWare)	58
SafeCracker	51

TIPPS | THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

THOMAS

Der blanke Wahnsinn: Satte 22 Seiten haben wir für das neue **Zelda**-Abenteuer freigeräumt, darunter die XXL-Komplettlösung mit allem Drumherum, außerdem Lesermeinungen und der große Retro-Check. Mehr **Zelda** gibt es nirgendwo!

44/72

VORSCHAU | FINAL FANTASY THE CRYSTAL BEARERS

SEBASTIAN

Endlich! Wir durften das heiß ersehnte neue **Final Fantasy** aus der **Crystal Chronicles**-Reihe für die Wii ausführlich spielen! Unsere Eindrücke, tolle Screenshots sowie eine Menge Infos zur Serie findet ihr in der Vorschau!

22

ONLINE

DSi-Kanäle 58
VideoGamesZone 60
Wii-Kanäle 56

SERVICE

DVD-Cover zum Ausschneiden 91
Spielerforum 88
Tipps & Tricks:
Lego Indiana Jones 2 71
New Super Mario Bros. Wii 70
Pokémon Rumble 70
Professor Layton und die Schatulle der Pandora 70
Spectrobes: Der Ursprung 71
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars 71
The Legend of Zelda: Spirit Tracks 71

RETRO

Die Zelda-Formel 64
Die komplette Pokémon-Sammlung 66
Retro-Startseite 62
Winter-Stimmung in Nintendo-Spielen 68

MEINUNGEN

Entwickler-Interview mit Shu Takumi 95
Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

A Boy and his Blob: Trouble on Blobolonia, Online 56
Alice im Wunderland, News 9
Calling, Vorschau 26
Castle of Magic: Zauberschloss, Online 58
Dementium II, News 11
Dragon's Lair, Online 59
Die Morde des Herrn ABC, Test 50
Easy Piano, Test 51
Endless Ocean 2: Beaufiful Ocean, News 10
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers, Vorschau 22
Game Party 3, News 9
Ghost Trick, Vorschau 28
GTI Club Supermini Festa, Vorschau 27
Hey you, Pikachu!, Retro 66
Hysteria Hospital, Test 43
James Cameron's Avatar, Test 50
Know-how der Zauberkunst, Online 59
Lego Indiana Jones 2, Tipps 71
Mahjongg Party, News 9
Maniac Mansion, Retro 63
Mega Man 10, News 8
Might & Magic: Clash of Heroes, Test 48
Monster Hunter Tri, News 8
Musiic Party, News 9
myNotebook: Green, Online 59
New Super Mario Bros. Wii, Tipps 70
Pokémon Crystal, Retro 67
Pokémon Rumble, Tipps 70
Pokémon Stadium, Retro 66
Premier Manager 64, Retro 62
Professor Layton und die Schatulle der Pandora, Tipps 70
Rayman, Online 58
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero, Test 40
Rubik's Puzzle Galaxy Rush, Online 57
SafeCracker, Test 51
Spectrobes: Der Ursprung, Tipps 71
Street Fighter II Champion Edition, Online 56
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars, Test/Tipps 38, 71
The Legend of Zelda, Retro 64
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Retro 64
The Legend of Zelda: Majora's Mask, Retro 65
The Legend of Zelda: Ocarina of Time, Retro 64, 65
The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Test/Tipps 44,71
The Mystery of Whiterock Castle, Online 57
The Sky Crawlers, Vorschau 24
Tomena Sanner, Online 57
TV Show King 2, Online 57
Wo die wilden Kerle wohnen, Test 43
Your Shape, Test 42

DVD-INHALT 02/2010

TOP-THEMA

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Das Spiel
Pro & Kontra
Tipps & Tricks: Der Eis-Boss
Tipps & Tricks: Das Feuer-Phantom
Tipps & Tricks: Lavadämon Iwantoss

VORSCHAU

Wii

Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers
Silent Hill: Shattered Memories
The Sky Crawlers

DS

Pokémon HeartGold/SoulSilver – Die japanische Version durchgespielt

TEST

Wii

Band Hero
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars
Tony Hawk: RIDE

DS

Might & Magic: Clash of Heroes

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Best of N-ZONE:
- T-Shirs falten wie ein Ninja
- Die schlechtesten Wii-Spiele aller Zeiten
- Lesertest: New Super Mario Bros. DS
- N-ZONE hört hin!
- N-ZONE-Kochstudio
Interview mit den Machern von Professor Layton

SPECIAL

Retro: Firecore Portable Player Mega Drive
Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Intro)

SPIELETRAILER

Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn
Lego Harry Potter
Phantasy Star Zero
Rabbids Go Home (Trailer 1)
Rabbids Go Home (Trailer 2)
Silent Hill: Shattered Memories (Musikvideo)
Super Monkey Ball: Step & Roll
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

DVD* DEFEKT?

Die DVDs werden nach bestem Wissen und Gewissen geprüft und entwickelt. Auf dem Weg vom Kopierwerk zur Druckerei oder von dort in die Läden und zu den Abonnenten kann es jedoch schon einmal passieren, dass eine DVD beschädigt wird. Sollte die DVD auf eurem serienmäßig ausgestatteten DVD-Player nicht lauffähig sein, dann könnt ihr diese selbstverständlich bei uns umtauschen. Schickt die DVD dazu an die folgende Adresse:

Computec Media AG, Redaktion N-ZONE,
Kennwort DVD 02/10, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden gleich welcher Art, die sich aus dem Gebrauch einer beigelegten DVD ergeben. Die Benutzung der DVDs erfolgt auf eigene Gefahr.

* Die N-ZONE-DVD ist in der „Magazin"-Variante nicht enthalten!

Das aktuelle N-ZONE-DVD-Cover zum Ausdrucken findet ihr auf Seite 91 der vorliegenden Ausgabe.

Jetzt neu am Kiosk!

Für nur 1,50 EURO

www.cynamite.de

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

MEGA MAN 10

WiiWare Dieser 8-Bit-Bomber recycelt alle Robotermeister zu Altmetall. Ja, wirklich alle!

Wenn es ein Maskottchen für den Grünen Punkt gäbe, wäre er es mit Sicherheit: Mega Man, seines Zeichens größter Videospielheld der späten Achtziger und frühen Neunziger, hat in seinen bislang neun Abenteuern so viele Roboter zu Schrott gepresst, dass er eigentlich in Rente gehen könnte. Aber er tut's nicht! In **Mega Man 10** wird er sogar regelrecht vom Leid geplagt, denn die Krankheit „Roboenza" hat alle Maschinenmenschen mit einem fiesen Virus angesteckt: Wer infiziert ist, bei dem wackeln bald alle Schrauben und der legt ohne Kontrolle die ganze Stadt in Schutt und Asche. Kurz und knapp: Es herrscht das blanke Chaos! Doch es gibt einen Helden (und nur diesen einen!), der stark genug ist, die Roboter-Pest zu beseitigen: Sein Name fängt mit „M" an und hört mit „ega Man" auf!

Für den zehnten Teil der Action-Serie verspricht Capcom einen neuen Einsteiger-Modus, typische 8-Bit-Technik inklusive fettem Nostalgie-Soundtrack, das Comeback von Proto Man als spielbarer Charakter sowie deutlich abwechslungsreichere Bosskämpfe. In den Challenges darf man zudem trainieren, um der beste **Mega Man**-Zocker der Welt zu werden, denn der reguläre Schwierigkeitsgrad ist gewohnt deftig. Das Spiel soll im März für WiiWare erscheinen. Wir rechnen mit einem Preis von 1.000 bis 1.500 Nintendo Points. ■

Christoph meint: *„Mein größter Wunsch ist, dass Capcom es nicht wieder bei den herunterladbaren Inhalten übertreibt. Bei **Mega Man 9** (WiiWare, 1.000 Nintendo Points) musste ich für alternative Schwierigkeitsgrade und andere Spielfiguren extra löhnen – und das hinterließ einen bitteren Nachgeschmack. Lieber bezahle ich fürs aufgebohrte Hauptspiel ein bisschen mehr und habe so nicht das Gefühl, abgezockt worden zu sein. Für mich ist **Mega Man 10** definitiv das Wii-Highlight des Jahres!"*

MONSTER HUNTER TRI

Wii Überraschung: Der Japan-Hit kommt hierzulande von Nintendo!

Da bahnt sich etwas Großes an: Nintendo hat sich die Vertriebsrechte des in Japan sehr populären Action-Adventures **Monster Hunter Tri** gesichert. Solche Partnerschaften sind für den Spieler durchaus lukrativ, schließlich profitieren sie zugleich von Capcoms guter Entwicklungsarbeit und von Nintendos hervorragenden Werbe- und Vermarktungsmöglichkeiten. So wird garantiert jeder Wii-Besitzer zwangsläufig irgendwann mit **Monster Hunter Tri** konfrontiert. Das Spielprinzip klingt zunächst simpel: Alleine oder mit bis zu drei Freunden jagt ihr überdimensionale, dinosaurierartige Monster. Schlagt ihr diese mit euren Waffen, levelt sich eure Spielfigur auf und ihr könnt das erlegte Scheusal ausnehmen. Auch Bodenschätze schlummern in der Welt von **Monster Hunter Tri** – diese bescheren euch bei erfolgreichem Sammeln neue Waffen und Rüstungen. ■

Christoph meint: *„Diese Kämpfe schreien geradezu danach, in der Wi-Fi Connection ausgetragen zu werden. **Monster Hunter Tri** wird, wenn es im April in Europa erscheint, ganz sicher ein Fest für Wii-Jäger und dürfte stark von Nintendos guten Vertriebswegen profitieren. Trotz allem darf man nicht vergessen: Capcom hat die Serie groß gemacht!"*

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

MUSIIC PARTY (Wii)

Schon wieder ist ein Musikspiel erschienen – und erneut ist Talent an Gitarre und Schlagzeug gefragt. Doch **Musiic Party** macht etwas anders als die Konkurrenz: Alle Instrumente, die das Spiel bietet, werden hier ohne teures Zubehör gesteuert. Ihr benötigt nur ein Nunchuk und die Wii-Fernbedienung, also keinen Plastik-Plunder. Die Steuerung gestaltet sich dabei einfach und realistisch zugleich, da das Anschlagen der Saiten luftgitarrenartig simuliert wird. Die umfangreiche Songliste ist vorwiegend rockig und wird im Spielverlauf stückweise freigespielt. Das Musikspektakel ist eine nette Alternative zu den Größen des Genres! ■

MAHJONGG PARTY (Wii)

Unzählige **Mahjongg**-Spiele gibt es bereits, doch keines davon lässt sich zu viert spielen. Das ändert sich jetzt. **Mahjongg Party** ist eine gute Umsetzung des chinesischen Steine-verschieb-Spiels, in dem ihr entweder alleine gegen die Zeit oder gegen menschliche Kontrahenten antretet. Dabei gibt es neben dem klassischen Modus, in dem ihr einfach zwei gleiche Steine kombinieren müsst, noch weitere Variationen. Im Kreuzsteine-Modus zum Beispiel klaut ihr euren Mitspielern die Steine vom Brett und kombiniert sie mit euren eigenen. Ein gutes Spiel für Puzzle-Freunde – vor allem für solche, die gern mal mit mehreren Leuten spielen. ■

GAME PARTY 3 (Wii)

Auweia: Diese schlechte Minispielsammlung für Wii braucht kein Mensch. Dabei ist der Ansatz, eine Alternative zum gelungenen **Wii Play** anzubieten, recht vernünftig. Denn die simple Menüstruktur und der Ablauf der Spielchen gleichen dem großen Bruder frappierend. Deutliche Defizite offenbaren sich allerdings, sobald das eigentliche Spiel beginnt: Die Steuerung verlangt euch die immergleiche Eingabe ab: Mehr als schütteln und A-Knopf drücken ist zumeist nicht nötig! Bei der Disziplin Billard ist die Grafik zudem so mies, dass die Kugeln als einfarbige Kreise (!) dargestellt werden. Und die Art und Weise, wie die Pins beim Bowling umfallen, trotzt jedweder Regel der Physik. ■

ALICE IM WUNDERLAND

Wii/DS Das Spiel zum kommenden Tim-Burton-Film!

Passend zum Kinostart des neuen Films von Tim Burton, in dem unter anderen Hollywood-Superstar Johnny Depp mitspielt, erscheint das gleichnamige Spiel für Wii und DS. Wir hatten die Gelegenheit, beide Versionen anzuspielen. Auf der Wii findet das Spielgeschehen in schickem 3D statt – ihr schlüpft in die Rollen der wichtigsten Charaktere des Films wie dem verrückten Hutmacher, der Grinsekatze oder dem Märzhasen. Dabei müsst ihr Alice durch ihr Abenteuer im Wunderland begleiten und Rätsel lösen, indem ihr die Spezialfähigkeiten der Spielfiguren geschickt einsetzt. Und dank eines kleinen Kampfsystems kommt auch die Action nicht zu kurz! Auf dem DS spielt sich das Ganze sehr ähnlich, nur eben in klassischer 2D-Optik. Während die Wii-Fassung die schön schräge Optik des Films aufgreift, wird das Geschehen auf dem DS in einem stylishen, typischen Tim-Burton-Comic-Look präsentiert. Nicht zuletzt dank der coolen Aufmachung ist das Spiel, das im März erscheinen wird, nicht nur für junge Spieler interessant! ■

Thomas meint:
*„Diese Filmumsetzung könnte Spaß machen. Das Gameplay ist solide, der Stil und die Atmosphäre von **Alice im Wunderland** machen sowohl auf der Wii als auch dem DS einen sehr guten Eindruck. Auf den Film bin ich schon eine Weile gespannt, neuerdings auch auf das Spiel!“*

WAS KANN DER NÄCHSTE DS?

Iwata sagt: Neuer DS mit High-Res-Grafik und Bewegungssteuerung. Was ist dran?

Der neue DS ist in den Überlegungen von Nintendo-Chef Satoru Iwata bereits recht weit gediehen. So soll das Gerät auf jeden Fall über eine hochauflösende Grafik verfügen und über einen speziellen Sensor die Bewegungen des Spielers erkennen – ähnlich wie man es schon jetzt von manchen DSiWare-Programmen wie **WarioWare Snapped** kennt. Dagegen soll es keine Handy-Funktionen geben, Telefonieren wird also ebenso wenig möglich sein wie die Verbindung mit dem Internet über UMTS. Der kabellose Online-Standard WLAN ist Iwatas erste Wahl, wenn es um die Internet-Technik geht. Dafür wolle er in Japan das Netz an Hotspots ausbauen, berichtet die Tageszeitung **Asahi Shimbun**. In Europa kommt zunächst der DS XL auf den Markt, den es in Japan bereits unter dem Namen Nintendo DS LL gibt.

Christoph meint: *„Unsere Fotomontage zeigt, wie der nächste DS aussehen könnte. Der Haken ist nur: Aufgrund des kleinen Bildschirms dürfte man sich beim Spielen via Kamera- oder Bewegungssteuerung nicht allzu weit von der DS-Konsole entfernen, da man sonst nichts mehr sehen würde. Ich bin allerdings verwundert: Will Satoru Iwata die Konkurrenz verwirren, indem er schon jetzt über den nächsten DS philosophiert? Dieses Verhalten ist seltsam, deutet aber darauf hin, dass die neue mobile Nintendo-Konsole schon deutlich früher als gedacht erscheinen könnte. Auf der E3-Messe (15. bis 17. Juni 2010) erfahren wir mehr."*

ENDLESS OCEAN 2

Wii Nintendo gibt Release-Termin bekannt!

Kurz vor Redaktionsschluss gab Nintendo bekannt, dass das Tauchspiel **Endless Ocean 2** bereits am 5. Februar erscheinen wird. In der Fortsetzung erwarten euch diesmal sechs neue Tauchumgebungen – unter anderem in der Arktis, im südamerikanischen Amazonas oder der Ägäis. Sogar Wracktauchen steht diesmal auf dem Plan! Unter Wasser hat das Spiel mehr als der Vorgänger zu bieten: Neue Missionen und Aufgabentypen sorgen für mehr Spannung und Anspruch; beispielsweise muss man verletzte Meerestiere heilen oder sich mit einer speziellen Pistole bewaffnet in Gewässer mit gefährlichen Wasserlebewesen wagen. Obendrauf bietet das Spiel einen Online-Modus und WiiSpeak-Unterstützung für gemeinsame Tauchgänge mit Freunden. Den Test findet ihr in der nächsten Ausgabe der N-ZONE!

GERÜCHTEKÜCHE

...wir wärmen alles für euch auf

Die Anzahl an Wii-exklusiven Veröffentlichungen wird weiter sinken. Nachdem Antoine Seux, Geschäftsführer der französischen Capcom-Abteilung, in einem aktuellen Interview bekräftigt hat, sich künftig auf PlayStation 3 und Xbox 360 zu konzentrieren, könnten andere Hersteller diesem Beispiel folgen. Auch Sega beantworte jüngst im Podcast des US-Online-Magazins 1Up die Frage nach neuen Ab-18-Spielen für Wii mit „probably not" (übersetzt „vermutlich nicht"). Die Tendenz der Hersteller, wenn es um Nintendo-Systeme geht, geht stattdessen in Richtung DS, wo mit relativ wenig Aufwand immer noch hohe Erlöse erzielt werden. Aber auch da gehen die Verkäufe merklich zurück.

Das neue Wii-Zelda erscheint trotz vorheriger Beteuerungen, dass es noch dieses Jahr komme, doch erst 2011.

TOPS & FLOPS

↑ KEIN TEUFELSZEUG

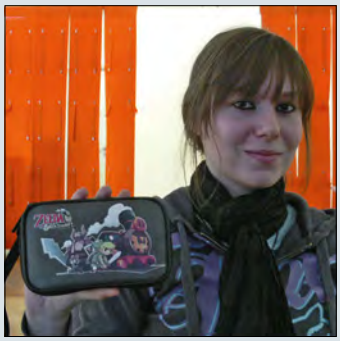
Wenn Politiker öffentlichen Ämtern über Computer- und Videospiele sprechen, hagelt es zumeist Kritik. Eine Ausnahme machte Markus Bräuer, Medienbeauftragter der Evangelischen Kirche Deutschlands (EKD). In einer Pressemitteilung unterstrich er, dass digitales Spielzeug nicht grundsätzlich als Geschenk ungeeignet sei. Stattdessen riet er, es nicht beim bloßen Akt des Beschenkens zu belassen, sondern legte Eltern und Großeltern ans Herz: „Spielen Sie selbst und spielen Sie mit Ihren Kindern oder Enkeln! Auch wenn Sie wahrscheinlich dauernd verlieren werden, es macht Spaß. Sie werden ganz neue Zugänge zu Ihren Kindern oder Enkeln finden."

↓ FLOP-FILM

Am 8. Januar lief mal wieder der Kinofilm **Super Mario Bros.** auf dem Fernsehsender Tele 5. Das ist zwar prinzipiell lobenswert, dennoch bleiben zwei Fragen offen: Warum ist der Film eigentlich so unterirdisch mies? Und warum strahlt ein TV-Sender so einen Schmarrn ausgerechnet zur besten Sendezeit, um 20:15 Uhr, aus? Doch uns soll das eigentlich egal sein. Übrigens: Am 4. März wird der Film auf DVD veröffentlicht. Der Preis: ca. 13 Euro inklusive Making-of und Trailer. Preis-Leistungs-Verhältnis: gerade mal ausreichend.

↑ SUPER MARIO SUPERSTAR

Eine vom Marktforschungsinstitut YouGov durchgeführte Studie brachte es ans Tageslicht: Super Mario ist die beliebteste Videospielfigur aller Zeiten! Der Kult-Klempner sicherte sich damit den ersten Platz vor Pixel-Ikonen wie Pac-Man, Lara Croft, Sonic oder dem Master Chief. Den Teilnehmern der Umfrage wurde zudem die bekannte **Mario**-Melodie vorgespielt. Die Mehrheit der Befragten konnte die Musik korrekt dem Pilzkönigreich zuordnen. Ein Beweis für die Ohrwurmqualitäten des **Mario**-Komponisten Koji Kondo!



↑ NUTZWERT

Die Hersteller von Konsolenzubehör besinnen sich auf das, was sie können: Tragetaschen, Akku-Ladestationen, Kabel – eben das, was Spieler wirklich brauchen. Die Zeiten, in denen wir Woche für Woche mit nutzlosem Plunder à la „Billard-Stock als Wii-FB-Verlängerung" überschüttet wurden, scheinen vorbei zu sein. Hier im Bild: der Game Traveller im **Zelda: Spirit Tracks**-Look von Bigben (ca. 12 Euro).

↓ IMMER DIESE ANALYSTEN

Michael Pachter lässt in der Internet-Show **Bonus Round** kein gutes Haar an Nintendo: „Sie sind das Opfer des eigenen Erfolgs. Wenn Nintendo gewisse Dinge rückgängig machen könnten, hätten sie den Wii-Preis zum Start höher angesetzt. Anstatt 26 Millionen Wiis zu verkaufen, hätten sie 18 bis 20 Mio. Konsolen abgesetzt. Alle sechs Monate wären neue Hardcore-Games erschienen und jeder wäre glücklich gewesen." – N-ZONE meint: Dieser Analyst wäre wohl selber gerne Nintendo-Boss!

DEMENTIUM II

DS Das hier ist kein Spiel, sondern der blanke Wahnsinn!

Demenz ist eine schlimme Krankheit, die einen Menschen derart verändern kann, dass er oft nicht mehr weiß, wo vorne und hinten ist. Ähnliche Verwirrungszustände haben sich auch bei William Redmoor, dem Helden von **Dementium II**, breitgemacht. Nach einer Gehirnoperation – oder sollen wir eher Kopfwäsche sagen? – setzt sein Verstand völlig aus. Und schlimmer noch, William wird des Mordes an seiner Ehefrau und seiner Tochter verdächtigt. Der medizinische Eingriff ist offenbar schiefgegangen, denn auch überwunden geglaubte dämonische Gedanken haben sich erneut in Williams Kopf eingenistet! In der Ego-Perspektive durchsucht ihr in der Rolle des Protagonisten die Gegend nach Fakten ab, die seine Unschuld beweisen und aus ihm wieder einen klar denkenden Menschen machen – mit einer naturgegebenen Vergesslichkeit, aber funktionierendem Verstand. Gespielt wird wie beim ersten Teil aus einer Kombination aus Nintendo-DS-Stift (fürs Umschauen) und Tasten (zum Laufen). ■

Christoph meint: *„So psychedelisch die Handlung von **Dementium II** klingt, ist sie auch inszeniert: Subtile Schockmomente und eine feine Handlung zeichnen das DS-Action-Adventure aus der Ego-Ansicht aus. Die Atmosphäre liegt mit dem Vorgänger auf Augenhöhe. Nur die Spielzeit muss diesmal höher sein, denn das Seriendebüt war äußerst kurz."*

MOST WANTED 02/2010

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

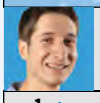
1 SUPER MARIO GALAXY 2

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 2010

Wie erwartet hält **Super Mario Galaxy 2** auch in diesem Monat unangefochten die Spitzenposition der N-ZONE-Most-Wanted-Charts. Und das, obwohl es seit der Ankündigung auf der letzten E3 in Los Angeles absolut nichts mehr Neues zum zweiten **Galaxy** zu sehen gab! Doch nachdem sich Nintendo so lange in Schweigen hüllte, sind wir zuversichtlich, dass es in den nächsten Monaten doch ein paar neue Infos und Bilder geben könnte.

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2



Auch in der N-ZONE-Redaktion heiß begehrt: Das nächste Jump & Run mit Superstar Mario.

1 ◄		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

2. ZELDA Wii

Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

3. SONIC & SEGA ALL-STARS RACING

Neu ▲		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Sega	TERMIN	26. Februar 2010

4. RED STEEL 2

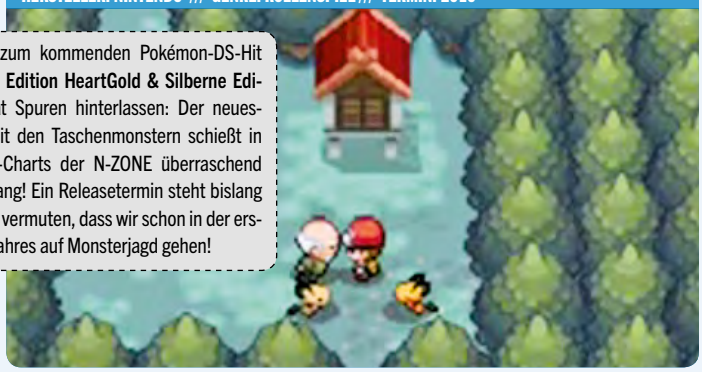
5 ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Ubisoft	TERMIN	März 2010

5. METROID: OTHER M

WE ▲		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

2 POKÉMON: GOLD/SILBER

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 2010



Unsere Vorschau zum kommenden Pokémon-DS-Hit **Pokémon Goldene Edition HeartGold & Silberne Edition SoulSilver** hat Spuren hinterlassen: Der neueste Sammelspaß mit den Taschenmonstern schießt in den Most-Wanted-Charts der N-ZONE überraschend auf den zweiten Rang! Ein Releasetermin steht bislang noch aus, doch wir vermuten, dass wir schon in der ersten Hälfte dieses Jahres auf Monsterjagd gehen!

3 ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: NICHT BEKANNT

Das neue **Spirit Tracks** für den DS ist mittlerweile erhältlich, doch mischt die beliebte Nintendo-Reihe dank des angekündigten nächsten Wii-**Zelda** auch weiterhin ganz oben in den Most-Wanted-Leser-Charts mit!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2010

Auch in diesem Monat gibt's zum nächsten **Metroid** für die Wii nichts Neues zu verkünden. Und trotzdem hält sich das Spiel, zu dem es bislang nichts mehr außer einigen wenigen Screenshots gibt, weiterhin auf den oberen Rängen.

5 PROFESSOR LAYTON

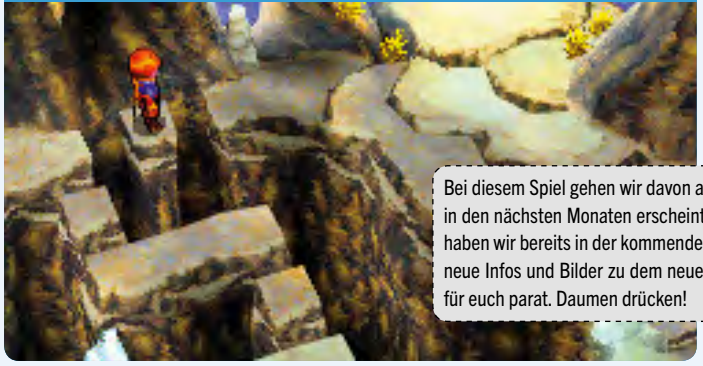
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** GESCHICKLICHKEIT /// **TERMIN:** 2010

Die Japaner haben es gut: Während wir noch auf das dritte **Layton**-Spiel warten, ist im Fernen Osten bereits der vierte Teil von Nintendos neuer Erfolgsreihe erhältlich. Bei uns haben beide Spiele noch keinen Release-Termin, wir gehen jedoch davon aus, dass zumindest das dritte **Layton** noch in diesem Jahr hier erscheinen wird.

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

6 GOLDEN SUN

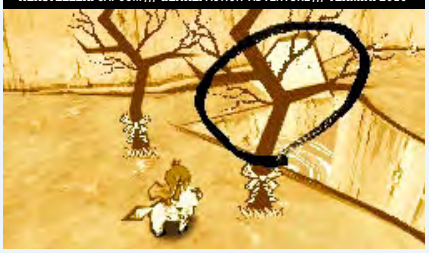
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010



Bei diesem Spiel gehen wir davon aus, dass es schon in den nächsten Monaten erscheint. Mit etwas Glück haben wir bereits in der kommenden Ausgabe brandneue Infos und Bilder zu dem neuen DS-**Golden Sun** für euch parat. Daumen drücken!

7 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010



8 SILENT HILL: S.M.

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

9 FINAL FANTASY C.B.

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

10 DRAGON QUEST IX/VI

HERSTELLER: SQUARE ENIX /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

WAS BRINGT 2010?

Text | Christoph Kraus, Markus Grundmann

Drei Jahre Wii, vier Jahre DS … und was kommt jetzt?

Wir recherchieren, was uns 2010 alles erwartet.

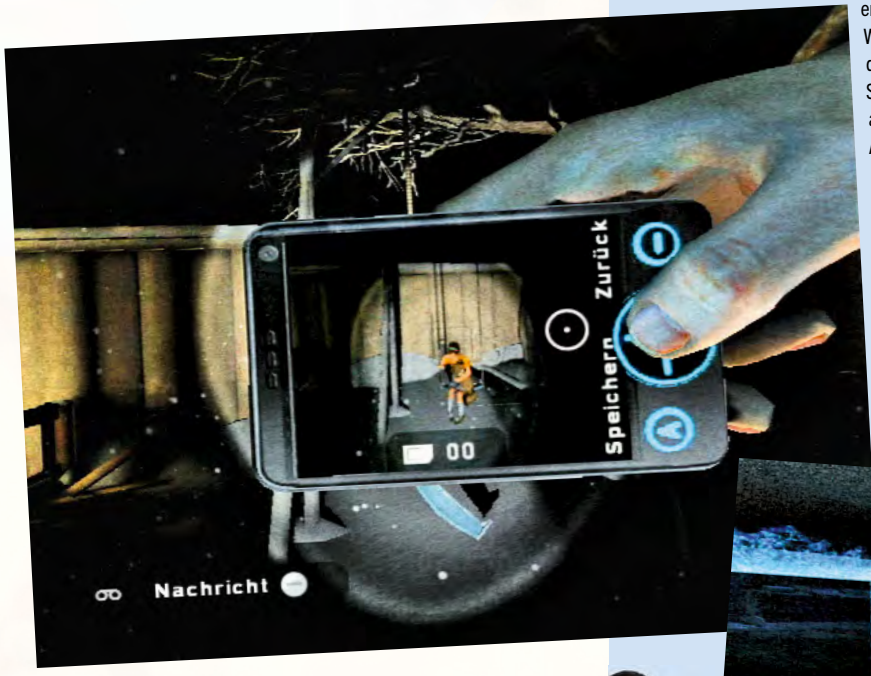
Wer hat an der Uhr gedreht, ist es wirklich schon so spät? Man glaubt's kaum, aber die Wii ist seit ziemlich genau drei Jahren in Europa erhältlich. Der DS – seit 11. März 2005 im Handel – hat sogar noch mehr Monate auf dem Buckel. Aber was kommt eigentlich nach **New Super Mario Bros. Wii** und **Zelda: Spirit Tracks**? Wir stellen die aussichtsreichsten Wii- und DS-Projekte 2010 vor. ■

10. SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES (Wii)

Worum geht's?
Endlich erscheint auch ein Teil der **Silent Hill**-Reihe für die Wii. Mit **Shattered Memories** wurde das erste **Silent Hill** komplett neu aufgelegt und kommt nun im Februar auch nach Europa. Wieder folgt ihr als Harry Mason der Spur eurer nach einem Autounfall wie vom Erdboden verschluckten Tochter Cheryl durch die Kleinstadt Silent Hill. Die Kampfszenen wurden dabei komplett aus dem Spiel entfernt und ihr könnt vor Monstern nur noch weglaufen.

Warum wird's ein Hit?
Mit zeitgemäßer Grafik dürfte die Gruselatmosphäre in **Silent Hill: Shattered Memories** bis ins Unermessliche gesteigert werden. Zudem vermittelt die Steuerung via Wii-Fernbedienung eine besondere Nähe zum Spiel. Wenn ihr so die dunklen Ecken von Silent Hill ausleuchtet, ist der eine oder andere Schocker garantiert. Hinzu kommt, dass das Spiel fast gänzlich auf actionreiche Kämpfe verzichtet und sich stattdessen auf eine gute Atmosphäre fokussiert. Dieser Ansatz ist zwar mutig, erhöht aber die Spannung, die während des Abenteuers aufkommt, ungemein.

Wann kommt es?
Obwohl sich die meisten Hersteller noch recht bedeckt halten, was ihr Spiele-Line-up 2010 betrifft, gibt es auch Ausnahmen. So hat Konami bereits jetzt bestätigt, das neue **Silent Hill** am 15. Februar auszuliefern. Sogar ein Preis steht schon fest: Knapp 40 Euro wird **Shattered Memories** kosten. Ein faires Angebot, wenn man bedenkt, dass man für einige Nintendo-64-Module seinerzeit knapp 140 Mark, also ca. 70 Euro, berappte!



DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

Mein Highlight 2010: Capcom hat **Mega Man 10** angekündigt! Mit Grafik! In Bunt! Mit Sound! Und Steuerung! Ich bin baff und muss mich jetzt erst mal erholen …

Ich habe nicht die geringsten Zweifel, dass 2010 ein geniales Jahr für Nintendo-Zocker wird. Einerseits garantieren **Super Mario Galaxy 2**, **Metroid: Other M** und **Pokémon HeartGold & SoulSilver** die gewohnte Hit-Dichte, andererseits ist es auch ein gewagtes Unterfangen des **Mario**-Konzerns, wenn er Nischenspielen wie **Endless Ocean** oder **Sin & Punishment** einen zweiten Teil spendiert. Allerdings dürfte sich Nintendo bis zur E3-Messe im Juni mit weiteren Ankündigungen bedeckt halten. Kommt gar ein ganz neuer DS bis Jahresende? Möglich wär's.

9. GOLDEN SUN (DS)

Worum geht's?
Knifflige Puzzles und eine spannende Charakterentwicklung machten bereits **Golden Sun** und **Golden Sun: Das verlorene Zeitalter** auf dem Game Boy Advance zu Hits. Die Geschichte um die vier unfreiwilligen Helden aus Weyard war darüber hinaus bis zum Schluss fesselnd. Auf der E3 wurde daher folgerichtig eine Version für den DS angekündigt.

Warum wird's ein Hit?
Wir durften zwar schon eine kurze Demo zu **Golden Sun DS** spielen, aber sonderlich aussagekräftig war diese nicht. Bekannt ist nur, dass die Elementar-Jinns der vorangegangenen Spiele auch auf dem DS wieder dabei sein werden. Wir dürfen uns daher auf bombastische Zaubereffekte freuen und erwarten ein Spiel, das seinen Vorgängern mindestens ebenbürtig ist. Spannend wird noch, wie Touchscreen und Touchpen in das Spiel eingebunden werden.

Wann kommt es?
Hier wird die Prognose etwas schwieriger, denn neue Informationen, geschweige denn einen japanischen Veröffentlichungstermin, gibt es noch nicht. Die Entwickler von Camelot Software Planning dürfen sich aber ruhig ins Zeug legen, schließlich liegt das letzte **Golden Sun**-Abenteuer schon mehr als fünf Jahre zurück. **Die vergessene Epoche** erschien am 9. September 2003 in Europa. Wir erwarten den dritten Teil der Rollenspielserie im Herbst.

8. SIN & PUNISHMENT 2 (Wii)

Worum geht's?
Sin & Punishment war einer der beliebtesten Rail-Shooter für das Nintendo 64. Nachdem europäische Fans des ersten Teils bis ins Jahr 2007 warten mussten, bis dieser erstmalig auf der Virtual Console erschien, fasste sich Nintendo ein Herz: Der zweite Teil kommt, noch bevor es draußen richtig warm wird, auf die Wii und ist genauso actionreich wie sein berühmter Retro-Vorgänger.

Warum wird's ein Hit?
Hinter der Entwicklung von **Sin & Punishment 2** steht kein geringeres Team als Treasure – und das hat schon Perlen wie **Astro Boy**, **Radiant Silvergun**, **Bangai-O**, **Gunstar Heroes** und **Ikaruga** geschaffen. Warum sollte die Erfolgswelle also ausgerechnet jetzt abrupt abbrechen? Na also!

Wann kommt es?
Bis **Sin & Punishment 2** hierzulande erhältlich ist, dürfte nicht mehr allzu viel Zeit vergehen. In Japan ist die Action-Ballerei seit Ende Oktober 2009 auf dem Markt und auch in den USA hat die Vermarktung begonnen. Darauf deutet jedenfalls eine detaillierte Beschreibung des Spielinhalts auf www.nintendo.com mit Hinweis auf eine Veröffentlichung im 1. Quartal 2010 hin. Wir gehen davon aus, dass **Sin & Punishment 2** spätestens im April bei uns erscheint.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

Mein Highlight 2010: Super Mario Galaxy 2 – darauf warte ich, seit ich den Abspann des ersten Teils gesehen habe! Dieses Spiel wird einfach der Hammer!

Neben **Galaxy 2** gibt's noch eine Menge weiterer Nintendo-Games für 2010, auf die ich so richtig heiß bin. So sehne ich mich nach dem dritten **Layton**-Teil, nach **Endless Ocean 2** und vor allem nach einem neuen Wii-**Zelda**. Aber ganz besonders bin ich auf die E3 gespannt. Wird Nintendo womöglich schon zu dieser Gelegenheit neue Hardware enthüllen? Und wenn ja, welche? Ein Handheld oder eine Heimkonsole? Okay, Letztere ist eher unwahrscheinlich, aber auf jeden Fall wird's auch ohne neue Hardware ein spannendes 2010!

7. OKAMIDEN (DS)

Worum geht's?
Okamiden wird die direkte Fortsetzung des Wii- und PS2-Spiels **Okami** und spielt drei Monate nach dessen Ereignissen. Das Action-Adventure wird auch diesmal wieder die Möglichkeit beinhalten, das Spiel einzufrieren, um so die verschiedenen Puzzles zu lösen und Gegner zu besiegen. Als neues Feature wird der Spieler neben Protagonist Chibiterasu diesmal auch andere Charaktere steuern können.

Warum wird's ein Hit?
Okamiden wird von Touchscreen und Stylus Gebrauch machen. So hat der Spieler die Möglichkeit, mit der Spielwelt zu interagieren, indem er direkt in sie hineinzeichnet. Auch bestimmte Formen von Magie können so gewirkt werden. Dadurch wird der Zocker durch seine Touchscreen-Aktionen etwa Bäume wiederbeleben. Das dürfte dem Gameplay zugute kommen.

Wann kommt es?
Jüngst hat Capcom in einem Finanzbericht bekanntgegeben, dass wichtige Wii-Titel erst im neuen Geschäftsjahr, das am 1. April beginnt, veröffentlicht werden – angeblich aus strategischen Gründen. Doch **Okamiden** wurde dabei mit keiner Silbe erwähnt. Das verheißt nichts Gutes. Die Chancen stehen also denkbar schlecht, dass wir vor dem Herbst in die fabelhafte **Okami**-Zauberwelt zurückkehren dürfen. Unsere Prognose: Das DS-Epos kommt im November.

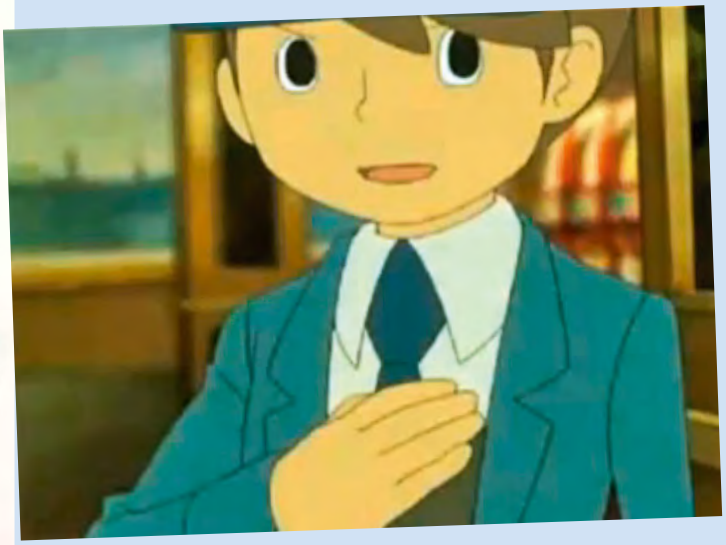
6. RED STEEL 2 (Wii)

Worum geht's?
Red Steel war zum Start der Wii ein kommerzieller Erfolg. Der zweite Teil verspricht erneut spannende Action und tritt möglicherweise den Beweis an, dass auch Ego-Shooter für Wii ein Hit werden können. Im zweiten Teil macht ihr euch als letzter Überlebender eines Clans auf, Rache am feindlichen Clan der „Schakale" zu üben. Und das Beste: Spätestens Ende März können wir mit dem Spiel rechnen.

Warum wird's ein Hit?
Ähnlich wie beim neuen Wii-**Zelda** wird auch hier Gebrauch von Wii MotionPlus gemacht – es wird sogar zwingend benötigt. Schwertkämpfe werden so zum Erlebnis, aber auch Schusswaffen kommen zum Einsatz. In Bewegung sieht das Spiel zudem wirklich toll aus. Und unser Studiobesuch bei den Entwicklern in Paris hat ebenfalls gezeigt: Aus diesem Shooter wird was!

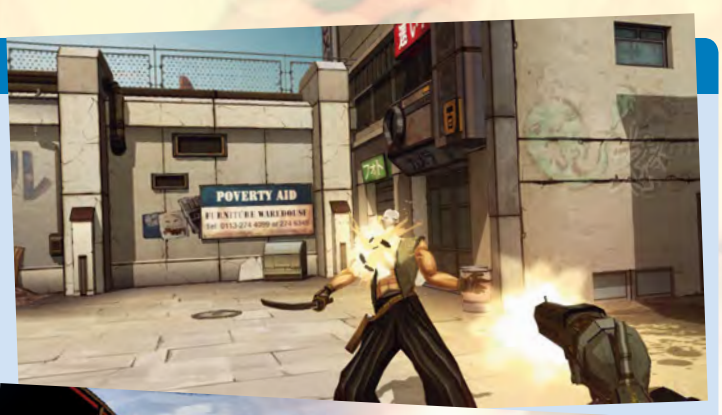
Wann kommt es?
Kaum zu glauben: Das japanische Fachmagazin **Famitsu** berichtet in der aktuellen Ausgabe, dass **Red Steel 2** am 24. März auf den Markt kommt – wohlgemerkt in Europa! Ein japanischer Veröffentlichungstermin steht derweil noch nicht fest. Ursprünglich sollte der Wii-Shooter übrigens bereits vor einem Jahr erscheinen, doch Ubisoft verlängerte die Entwicklungszeit, um die Qualität zu verbessern. Wir finden: Diese Entscheidung verdient Respekt, denn letztlich profitieren vor allem wir Spieler davon!

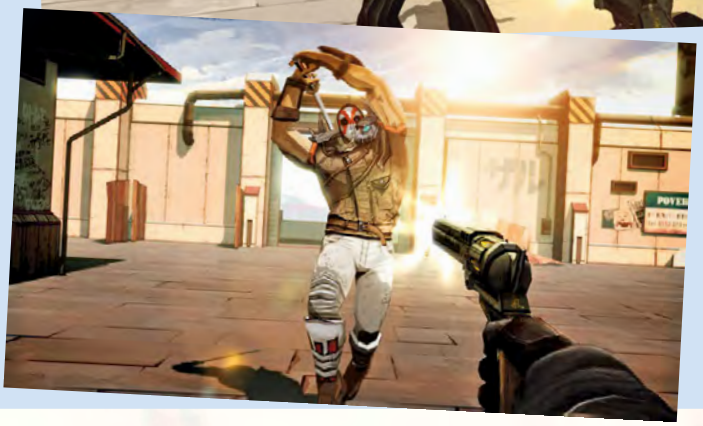
5. PROFESSOR LAYTON UND DIE



Worum geht's?
Der dritte Teil der Knobelserie ist schon eine ganze Weile in Japan erhältlich, genauer gesagt seit dem 27. November 2008. Einige Rätsel daraus muten zwar sehr japanisch an, sodass die Übersetzung nicht allzu schnell voranschreiten dürfte, aber wir sind guter Dinge, dass europäische Rätselfreunde noch 2010 in eine neue **Layton**-Story eintauchen werden. Darin trifft der Professoren-Lehrling Luke auf ein mysteriöses Spiegelbild seiner selbst. Als dann auch noch eine Zeitmaschine ins Spiel kommt und die Handlung nach London verlagert wird, kennt das Abenteuer keine Grenzen mehr …

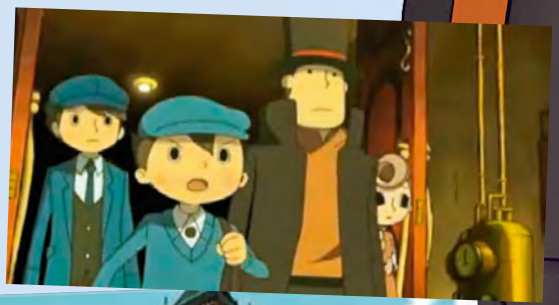
Warum wird's ein Hit?
Weil der in Japan sehr bekannte, mittlerweile betagte Buchautor Akira Tago dahintersteht. Seine kreativen, brillant ausgeklügelten Rätsel trugen zum weltweiten Erfolg der **Professor Layton**-Serie bei. Das ist auch im dritten Teil nicht anders. Übrigens: Der vierte Teil mit dem Titel, der sinngemäß übersetzt „Professor Layton und die Geisterflöte" lautet, ist jüngst in Nintendos Heimatland erschienen. Der Nachschub fürs übernächste Jahr ist also schon gesichert!



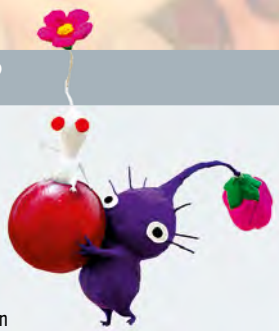


LETZTE ZEITREISE (DS)

Wann kommt es?
Nintendo hat es nicht eilig, die neuen **Professor Layton**-Teile herauszubringen, schließlich verkaufen sich **Das geheimnisvolle Dorf** und **Die Schatulle der Pandora** immer noch blendend. Die Herausforderung der Übersetzer dürfte derzeit darin bestehen, die japanisch angehauchten Rätsel in eine westliche Sprache zu übertragen. Das kostet Zeit. Und somit gehen wir davon aus, dass wir uns frühestens im Herbst 2010 mit Luke und Layton auf die Zeitreise begeben können.

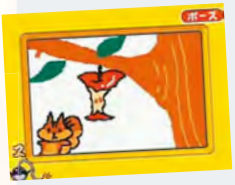


WAS MACHT EIGENTLICH …?



… Pikmin 3?
Die Bombe platzte in der Nacht vom 16. auf den 17. Juli 2008: Nintendo lud einige handverlesene Journalisten zu einer geheimen E3-Pressekonferenz, in der Shigeru Miyamoto über neue Franchises philosophierte. Bei dieser Gelegenheit gab der **Mario**- und **Zelda**-Erfinder bekannt, dass sich **Pikmin 3** in Entwicklung befinde: „Yes, we are making it!“ (dt.: „Ja, wir machen es!“). Seitdem haben wir nie wieder etwas von **Pikmin 3** gehört, weder von offizieller Seite noch als Gerücht. Es scheint, als sei die Entwicklung nicht allzu weit fortgeschritten. Schließlich hätte der Konzern andernfalls längst Screenshots und Artworks veröffentlicht. Wann **Pikmin 3** erscheint, ist somit genauso unklar wie die Frage, ob es überhaupt noch kommt. Wir schließen jedenfalls nicht aus, dass das Projekt schon wieder eingestellt wurde. Allzu erfolgreich waren die beiden Vorgänger jedenfalls nicht.

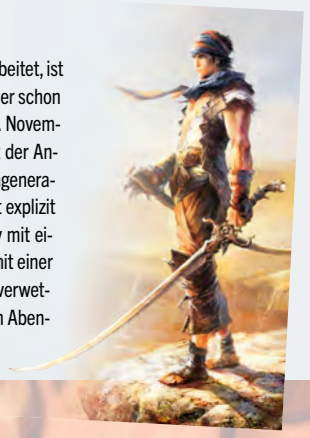
… WarioWare: Do It Yourself?
Verrückt: Schon am 29. April 2009 erschien dieser DS-Minispielbaukasten, in dem ihr eigene Spielchen nach persönlichem Geschmack entwerft, in Nintendos Heimatland Japan. Wir hatten die Hoffnung schon aufgegeben, das neue **WarioWare** irgendwann zu zocken, da überraschte uns die E3-Pressemappe mit der Nennung des Titels in der Terminliste. Doch mittlerweile haben wir von **Do It Yourself** überhaupt nichts mehr gehört. Ein Problem könnte die Übersetzung des Spiels sein, denn um die japanische Menüstruktur an den westlichen Markt anzupassen, dürfte viel Zeit draufgehen. Wir rechnen also nicht mehr damit, dass **WarioWare** so schnell nach Europa kommt. Vielleicht sind die Übersetzer alle schon mit der Lokalisierung der neuen **Layton**-Abenteuer beschäftigt?



… Excitebots: Trick Racing?
In der N-ZONE 06/09 räumte das Roboter-Rennspiel in der US-Fassung satte 83 Prozent (Einzelspielerwertung) bzw. 80 Prozent (Mehrspielerwertung) ab. Doch eine Veröffentlichung außerhalb der USA wird immer unwahrscheinlicher. Bereits im Mai bestätigte uns Nintendo auf Anfrage, dass es nicht geplant sei, **Excitebots** nach Europa zu bringen. Dabei überzeugte der von Monster Games entwickelte Renner in spielerischer und technischer Hinsicht: Der Online-Modus für bis zu sechs Fahrer lief stets flüssig und der schnelle, actionreiche Spielverlauf machte auch Solozocker glücklich. Aber so manche Strecke erinnerte frappierend an die Kurse aus **Excite Truck**. Hat da etwa jemand den Kopierer angeworfen?

… der Vitality Sensor?
Die Überraschung war groß, als Nintendo auf der diesjährigen E3 ein kurioses Blutdruckmessgerät namens Vitality Sensor ankündigte. Was hat es mit dem Zubehör auf sich? Obwohl Satoru Iwata in Los Angeles mit expliziten Details geizte, können wir uns die künftigen Einsatzgebiete schon jetzt gut vorstellen: Denkbar wäre beispielsweise (nach dem erfolgreichen **Tetris DS**) ein Wii-Nachfolger, bei dem die Klötzchen je nach Herzschlag schneller oder langsamer fallen. Ein vergleichbares Spiel gab es bereits vor zehn Jahren auf dem Nintendo 64.

… Prince of Persia?
Dass Disney an einer Filmumsetzung von **Prince of Persia** arbeitet, ist seit einiger Zeit bekannt. Dass die **Sands of Time**-Trilogie aber schon so bald fortgeführt wird, hätte kaum einer erwartet. Am 30. November versorgte Ubisoft die Spielejournalisten dieser Welt mit der Ankündigung, **The Forgotten Sands** für die aktuelle Konsolengeneration herauszubringen. Bestimmte Geräte wurden zwar nicht explizit genannt, aber wir mutmaßen, dass Ubisoft den DS definitiv mit einer **Prince of Persia**-Umsetzung versorgt. Ob auch die Wii mit einer eigenen Version bedacht wird, ist dagegen noch unklar. Wir verwetten aber unseren Hintern darauf, dass der Prinz seine neuen Abenteuer auch auf der Wii erlebt. War beim Cube ja auch so.



4. POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER (DS)

Worum geht's?
Genau zehn Jahre nach dem japanischen Release von **Pokémon Gold & Silber** werden die beliebten Game-Boy-Klassiker neu aufgelegt, diesmal freilich für den Nintendo DS. In Begleitung von Endivie, Feurigel oder Karnimani macht ihr euch auf den Weg, um für Professor Lind ein geheimnisvolles Pokémon-Ei abzuholen. Anschließend beginnt direkt eure Trainerreise. Die ewige Jagd nach seltenen Pokémon ist wieder eröffnet, denn nur ein kompletter Pokédex ist ein guter Pokédex! Nebenbei vereitelt ihr die finsteren Pläne von Team Rocket, fangt ein seltenes rotes Garados und erforscht das Geheimnis der Icognitos.

Warum wird's ein Hit?
Gold & Silber sind einfach Klassiker, die für viele ältere Fans als die besten Pokémon-Editionen aller Zeiten gelten. Viele der Pokémon-Zocker von damals werden sicher leuchtende Augen bekommen, wenn sie endlich wieder Johto erkunden dürfen. Aber auch **Pokémon**-Neulinge werden sich in dem Spiel wohlfühlen. Zeitgemäße Grafik im **Platin**-Stil und interessante Neuerungen wie der Pokéthlon oder der PokéWalker sprechen für sich! Die Japaner werfen schon seit Herbst 2009 wieder ihre Pokébälle – hoffentlich dürfen wir Europäer im Frühling oder Sommer 2010 auch wieder ran.

Wann kommt es?
Am 14. März endet die Wartezeit für nordamerikanische Pokémaniacs. Bis die Neuauflagen der **Gold**- und **Silber**-Edition dann bei uns in den Handel kommen, dürfte aber auch nicht mehr viel Zeit vergehen. Wir erwarten die Ankunft von **HeartGold** und **SoulSilver** spätestens im Juni. Dass dieser Veröffentlichungszeitpunkt wirtschaftlich betrachtet kein schlechter ist, zeigte sich vor einem Jahr bei **Pokémon Platin**. Das Spiel kam am 22. Mai in die Läden und verkaufte sich mehr als hunderttausend Mal in Deutschland. So sieht Erfolg aus!

ES WIRD ZEIT!

Manche Spiele wurden zwar (noch) nicht angekündigt, sind aber dennoch so sicher wie das Amen in der Kirche. Wir blicken in die Zukunft …

Mario Party: Kaum war die Wii erhältlich, ließ sich auch **Mario Party 8** blicken. Dass die Fans jetzt schon seit zweieinhalb Jahren auf die Fortführung der Minispielserie warten müssen, erklärt sich durch die immer noch hohen Verkaufszahlen des achten Teils. Warum sollte Nintendo demzufolge **Mario Party 9** veröffentlichen, wenn die aktuelle Auflage immer noch gut läuft? Wir erwarten fürs nächste Jahr dennoch eine neue Version – und zwar in Form onlinefähiger DSiWare-Episoden.

Mario Tennis & Mario Golf: Als das Nintendo 64 und der GameCube die aktuellen Nintendo-Systeme waren, waren diese beiden **Mario**-Sportspielserien das absolute Nonplusultra. Doch in Zeiten von **Wii Sports** ist es offenbar nicht nötig, eigene Spin-offs herauszubringen. Wir halten es dennoch für wahrscheinlich, dass **Mario Tennis** und **Mario Golf** oder zumindest einer der beiden Titel 2010 in den Handel kommt.

Das DS-Remake eines N64-Klassikers: Der Game Boy Advance war DIE Plattform, um erfolgreiche Super-Nintendo-Perlen ins tragbare Format zu quetschen: **Super Mario World**, **Zelda: A Link to the Past**, **Donkey Kong Country** – sie alle wurden umgesetzt, und das sogar sehr gut. Doch nach **Super Mario 64 DS**, **Rayman DS** und **Diddy Kong Racing DS** gab es keine weitere N64-Portierung mehr für den DS. Das muss sich ändern! Wir tippen auf **Donkey Kong 64 DS** oder eine erweiterte Version von **Ocarina of Time**. Vielleicht sogar mit DSi-Kamera-Unterstützung, um das Item „Auge der Wahrheit" einzusetzen?

3. SUPER MARIO GALAXY 2 (Wii)

Worum geht's?
Die Informationen zum neuen **Super Mario Galaxy** halten sich noch in Grenzen. Sicher ist aber, dass das Spiel wieder in einer Weltraum-Umgebung spielen wird und dass auch der Bienenanzug den Weg zurück ins Spiel findet. Aus dem Trailer geht darüber hinaus ein Detail hervor, über das sich Fans ganz besonders freuen: Yoshi kehrt zurück! Wird seine Zunge diesmal mithilfe der Wii-Fernbedienung gesteuert?

Warum wird's ein Hit?
Was für eine Frage: Der erste Teil von **Super Mario Galaxy** war ein Knaller und der zweite wird dem in nichts nachstehen. Dass wir das erste Mal – den Kurzauftritt in **Super Mario 64**, nachdem man alle 120 Powersterne gesammelt hatte, mal ausgenommen – Yoshi in 3D erleben dürfen, ist einfach großartig; hoffentlich taucht er auch ein bisschen häufiger auf als noch in **New Super Mario Bros. Wii**.

Wann kommt es?
Es ist unwahrscheinlich, dass das zweite **Super Mario Galaxy** bis zum Sommer erscheint. Der zeitliche Abstand zum erst jüngst veröffentlichten **New Super Mario Bros. Wii** wäre viel zu gering. Wir spekulieren, dass der Klempner und sein treues Reittier erst im Herbst, wenn nicht sogar erst Ende des Jahres in neue Universen vordringen. Eine Verschiebung auf 2011 ist unwahrscheinlich, denn Nintendo benötigt fürs Weihnachtsgeschäft dringend zugkräftige Marken – und da ist Mario sicher ganz vorn dabei.

DIE MEINUNG • SEBASTIAN STANGE

Mein Highlight 2010: Die E3-Messe – seit ich im letzten Jahr selbst dabei sein durfte, sind meine Erwartungen an dieses Mega-Event immens hoch!

Ein großer Höhepunkt des letzten Jahres war für mich, dem genialen Shigeru Miyamoto zuzuhören, wie er in einer Gesprächsrunde über das neue Wii-**Zelda** sowie **Super Mario Galaxy 2** philosophierte. Das war auf der E3 in Los Angeles. Jetzt haben wir noch ein halbes Jahr vor uns, bis sich wieder der Vorhang lüftet und die Nintendo-Bosse ihr Säcklein voller neuer Spiele (und Konsolen?) ausschütten. Ich tippe darauf, dass der Vitality Sensor sowie ein überarbeiteter DS mit Bewegungssensoren auf der diesjährigen Messe im Fokus stehen werden. Glaubt ihr das auch?

DER VIRTUAL-CONSOLE-CHECK

Das Jahr 2009 war für Retro-Liebhaber enttäuschend, denn abgesehen von **Zelda: Majora's Mask** glänzte die Virtual Console nicht gerade mit der Fülle an Top-Hits, die wir von 2007 gewohnt waren. Wir machten eine Blitzumfrage in der Redaktion, welche Super-Nintendo- und N64-Spiele unbedingt in den Wii-Shop-Kanal müssen (✗) – und welche Wünsche uns bereits erfüllt wurden (✓) !

SUPER NINTENDO:
- ✓ Super Mario World
- ✗ Yoshi's Island: Super Mario World 2
- ✗ Super Mario Kart
- ✓ Super Metroid
- ✓ The Legend of Zelda: A Link to the Past
- ✓ Donkey Kong Country 1-3
- ✓ Secret of Mana
- ✗ Secret of Evermore
- ✗ Illusion of Time
- ✗ Lufia
- ✗ StarWing
- ✓ Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars

NINTENDO 64:
- ✓ Super Mario 64
- ✓ The Legend of Zelda: Ocarina of Time
- ✓ The Legend of Zelda: Majora's Mask
- ✓ LylatWars
- ✓ Wave Race 64
- ✗ PilotWings 64
- ✓ Mario Kart 64
- ✗ Mario Tennis
- ✗ Mario Golf
- ✗ Mario Party 1-3
- ✗ Donkey Kong 64

Unser Fazit: Auch wenn es manchmal schwer fällt: Über die Virtual Console darf man nicht meckern – höchstens über die geringe Anzahl an hochwertigen Neuzugängen 2009. Fast alle namhaften Klassiker, die es wert sind, gekauft zu werden, sind bereits im Wii-Shop-Kanal erhältlich. Wir wünschen uns für 2010, dass Nintendo alle ausstehenden, oben erwähnten Blockbuster nachschiebt und dann die SNES- und N64-Rubriken der Virtual Console für komplett erklärt. Na gut, einen Wunsch haben wir noch: Es muss demnächst auch möglich sein, Game-Boy- sowie Game-Boy-Color-Highlights für den DSi zu erwerben!

Die Veröffentlichung von **Secret of Mana** sandte ein positives Signal: Dass Secret of Evermore und Lufia kommen, wurde viel wahrscheinlicher.

Pilot Wings 64 erschien am 1. März 1997 als einer der drei N64-Starttitel in Deutschland. Auf der Virtual Console fehlt die Flugsimulation bis heute.

2. METROID: OTHER M (Wii)

Worum geht's?
Nach dem Ende der **Metroid Prime**-Serie wird es Zeit für etwas Neues. Obwohl die Informationen zum Titel noch spärlich sind, sieht es im Trailer ganz danach aus, als stünde uns eine zumindest teilweise Rückkehr zum 2D-Gameplay des Originals bevor. Die Story des Spiels soll zeitlich zwischen **Super Metroid** und **Metroid Fusion** angesiedelt sein.

Warum wird's ein Hit?
Metroid ist einfach immer ein Knaller – und dass auch Spiele, die den Sprung in die dritte Dimension bereits gemeistert haben, auch in klassischem 2D immer noch erfolgreich sein können, hat **New Super Mario Bros. Wii** bewiesen. Darüber hinaus werdet ihr mit **Metroid: Other M** noch tiefer in die Hintergrundgeschichte von Samus Aran eintauchen.

Wann kommt es?
Metroid: Other M – entwickelt vom legendären Team Ninja – richtet sich an anspruchsvolle Spieler, denen die Welten von **Super Mario Galaxy 2** möglicherweise zu kitschig sind. Im Herbst wäre Samus' neues Abenteuer daher eine thematisch optimale Ergänzung zu Marios zuckersüßem All-Krawall. Unsere Prognose lautet also: Die **Metroid**-Saga wird spätestens im September/Oktober 2010 fortgesetzt.

Im Herbst wäre Samus' neues Abenteuer eine thematisch optimale Ergänzung zum zuckersüßen ***Super Mario Galaxy 2.***

1. THE LEGEND OF ZELDA (Wii)

8 FLOTTE ZELDA-Wii-FAKTEN

1: MotionPlus wird unterstützt.
2: Der Spielaufbau soll die Spieler hier und da überraschen.
3: Es soll aber keine gravierenden Änderungen am Konzept geben.
4: Erste Informationen erwarten uns auf der E3-Messe im Juni.
5: Die Designer arbeiten schon seit geraumer Zeit an den Rätseln.
6: Die Grafiker haben sich noch nicht auf einen endgültigen Grafikstil festgelegt.
7: Das Bogenschießen in **Wii Sports Resort** hat die Entwickler in puncto Steuerung inspiriert.
8: Satoru Iwata gibt den Veröffentlichungstermin mit Ende 2010 an – zumindest in Japan.

Worum geht's?
Das erste wirkliche Wii-**Zelda** steht eigentlich immer noch aus. Denn **Twilight Princess** erschien zwar auch auf der Wii, wurde aber ursprünglich noch für den GameCube entwickelt. Inzwischen wurde die Arbeit an **The Legend of Zelda** für Wii auch von Nintendo bestätigt. Doch Details sind Mangelware. Ein erstes Bild zum Spiel zeigt einen deutlich erwachseneren Link, dessen Stil sehr dem von **Twilight Princess** ähnelt. Aber noch ist unklar, ob Link 2010 auf europäische Wii-Konsolen zurückkehren wird.

Warum wird's ein Hit?
Das Spiel wird definitiv Wii MotionPlus unterstützen. Man stelle sich vor: Link folgt mit seinem Schwert den Bewegungen des Spielers bis ins Detail. Eine bessere Verbindung zum Helden gab's in keinem anderen **Zelda**, denn die Schwerthiebe in **Twilight Princess** ließen sich zwar elegant, aber nicht hundertprozentig präzise kontrollieren. Unklar ist noch, ob Wii MotionPlus zwingend nötig sein oder nur optional zur Verfügung stehen wird. Wir prognostizieren, dass man es unbedingt braucht. Das gehört zur Nintendo-Philosophie.

Wann kommt es?
Wenn ein Hersteller keinerlei Bilder zu einem Spiel herausrückt, bedeutet dies meist, dass die Veröffentlichung noch länger auf sich warten lässt. Zwar hat Eiji Aonuma in aktuellen Interviews verraten, dass das Spiel bei der Programmierung gute Fortschritte macht, aber vor Ende 2010 (Japan) – wenn nicht sogar erst 2011 (Europa) – ist das neue **Zelda** kaum zu erwarten. Plausibel wäre auch, dass wir Link erst auf der nächsten Nintendo-Konsole sehen werden. Das würde auch den Mangel an harten Fakten erklären.

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Doppelseite haben wir anhand der uns vorliegenden Vorschaufassung von Crystal Bearers selbst erstellt. Das Spiel sieht also 1:1 so wie auf den Screenshots aus.

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY

Faule Haut: Noch ahnt Layle nichts von dem Abenteuer, das vor ihm liegt.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Square Enix | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 5. Februar 2010

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: THE CRYSTAL BEARERS

Text | Markus Grundmann

Konkurrenz für **Zelda**? So spielt sich das neue Wii-**Final Fantasy**!

Weinprobe? Im Weinkeller lässt Layle ganze Fässer durch die Luft fliegen.

Mit **Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers** betritt Square Enix auf der Wii Neuland. Der neueste Spross der **Crystal Chronicles**-Reihe ist nicht nur der erste exklusive **Final Fantasy**-Titel für die Wii, auch in Sachen Aufmachung und Gameplay will der Entwickler neue Maßstäbe setzen. So bewegt sich die Story in gewollt großem Abstand zum ersten Teil der Serie, seinerzeit noch auf dem GameCube. Vorbei ist es mit dem Frieden unter den vier Rassen der Clavats, Lilties, Yukes und Selkies. 1.000 Jahre nach den Ereignissen aus dem ersten Spiel wurde in einem Krieg der Kristall der magisch begabten Yukes zerstört – diese wurden dadurch praktisch ausgerottet und Magie wurde von den technologisch begabten Lilties, die ab diesem Zeitpunkt die Welt beherrschten, verboten. Dennoch konnte die Zauberei nicht völlig verbannt werden. Einige wenige Individuen, die sogenannten Kristallträger, beherrschen sie nach wie vor. Zu ihnen gehört eure Spielfigur Layle, ein Clavat-Söldner, dem ein Splitter in seiner Backe magische Kräfte verleiht. Gleich zu Beginn des Spiels trefft ihr Amidatelion, einen Vertreter der ausgestorben geglaubten Yuke-Rasse, der offenbar finstere Pläne hat. Zusammen mit der verschlagenen Selkie Belle und eurem Söldnerkollegen Keiss nehmt ihr also die Verfolgung auf.

Edle Optik

Und weil sich **The Crystal Bearers** in Hinsicht auf die Story in neuen Gefilden bewegt, hat Square Enix dem Spiel auch grafisch eine Runderneuerung

Laufvögel: Auch die Chocobos feiern bei **The Crystal Bearers** ein Comeback.

Bahn frei: In diesem Minigame manövriert ihr ein Luftschiff durch eine Schlucht.

verpasst. Der Knuddel-Look der Ur-Version von **Crystal Chronicles** war gestern. Alle Figuren kommen nun mit realistisch proportionierten Körperteilen daher. Der Stil erinnert so eher an **Final Fantasy X** und ist auch ähnlich atmosphärisch und effektbeladen. Die Spielumgebung erstrahlt in einem Glanz, den man gerade bei Spielen von Drittherstellern auf der Wii selten sieht. Square Enix schickt sich definitiv an, hier gänzlich neue Maßstäbe zu setzen. So ist auch die Umgebungsgrafik äußerst abwechslungsreich und stimmig, bei Gegnern und NPCs haben die Entwickler Detailverliebtheit bewiesen und die Effekte wirken einfach gigantisch.

Drag & Drop

Ein umfangreiches Repertoire an Waffen und Zaubersprüchen dürft ihr jedoch nicht erwarten. **The Crystal Bearers** verzichtet beinahe gänzlich auf rollenspieltypische Elemente. Auch Gegner werden nicht mit dem Schwert bezwungen, sondern stattdessen mit allerlei herumliegenden Gegenständen oder gar ihren Artgenossen beworfen. Layle greift dabei auf seine magischen Fähigkeiten zurück, mit denen er die Gravitation beeinflussen kann. So könnt ihr auch aus größerer Entfernung einen Gegenstand an euch heranziehen und ihn heben oder schütteln. Einen großen Unterschied macht dabei allerdings euer Wurfgeschoss, denn ein explodierendes Pulverfass richtet natürlich deutlich mehr Schaden an als ein herumliegender Schwimmreifen. Die Steuerung funktioniert via Wii-Fernbedienung und Nunchuk. Mit der B-Taste greift ihr ein Objekt und mit einer entspechenden Bewegung werft ihr es entweder in eine bestimmte Richtung gleich wieder weg, schüttelt es oder tragt es in einer magischen Blase über eurem Kopf herum, um es dann gezielt wieder abzufeuern. Auch auf ein Erfahrungspunktesystem und den klassischen Stufenaufstieg haben die Entwickler verzichtet. Zum Verbessern eurer Fähigkeiten findet ihr in Truhen oder bei Gegnern bestimmte Items, die ihr bei einem Händler zu Amuletten oder Ringen kombinieren dürft – Bargeld vorausgesetzt. Eure Lebensenergie könnt ihr zudem erhöhen, indem ihr Gebiete von Gegnern säubert. Dennoch habt ihr im Spiel meistens die Wahl, ob ihr ein Gebiet kämpfend oder friedlich durchqueren wollt, denn die meisten Gegner sind nicht besonders aggressiv.

Ambiente, Baby!

The Crystal Bearers lebt von seiner Story. Die epische Geschichte um das Schicksal des ausgestorben geglaubten Yuke-Volkes und die in der Bevölkerung aufgrund ihrer Magiebegabung verachteten Kristallträger wird immer wieder in atemberaubenden Zwischensequenzen weitererzählt. Noch besser sind die vielen kleinen Mini-Games, bei denen ihr etwa im Luftkampf in bester Railgun-Shooter-Manier auf Gegnerhorden schießen dürft oder bei einer wilden Verfolgungsjagd in der Chocobo-Kutsche eure Widersacher abschütteln müsst. Diese Szenen fügen sich wunderbar stimmig in die Handlung ein. Man merkt: **Crystal Bearers** setzt voll auf Stimmung. Und bei einem Spiel, das den Namen **Final Fantasy** im Namen trägt, soll das auch so sein! ■

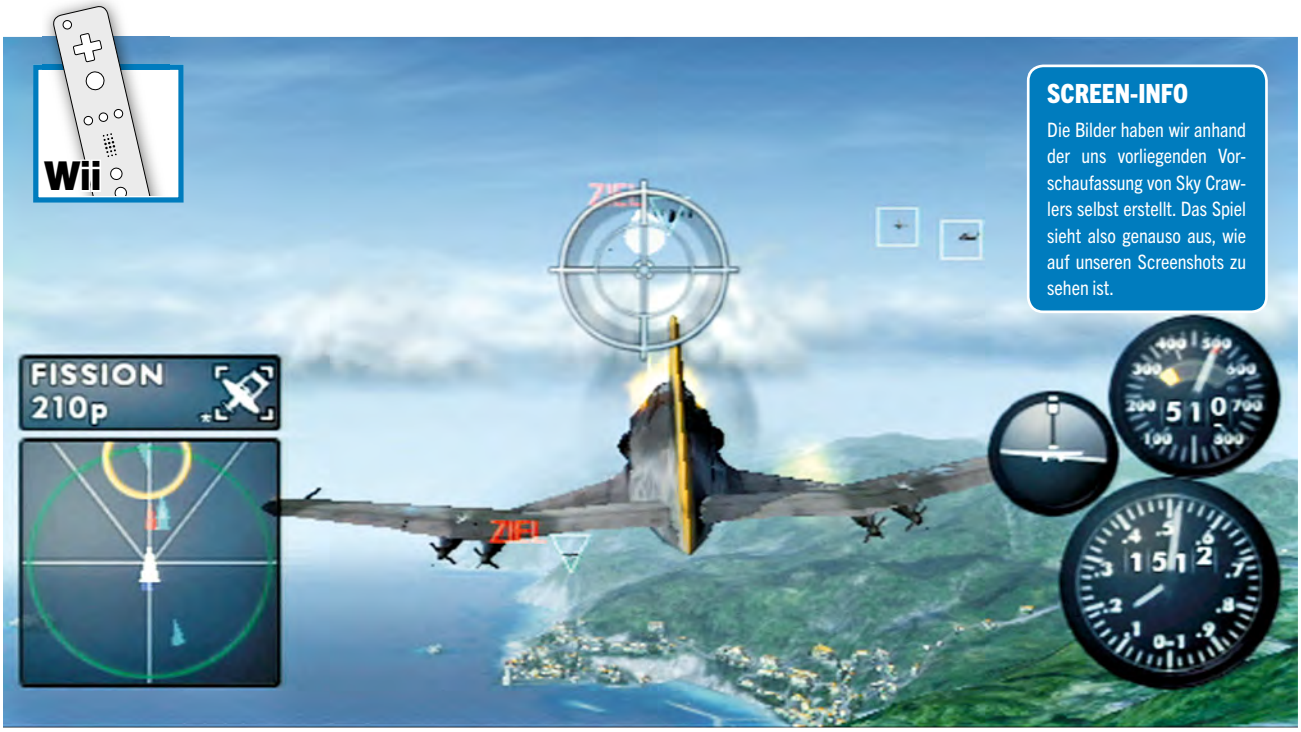
MEINUNG ● MARKUS GRUNDMANN

*„Die Wii bekommt ihr eigenes **Final Fantasy**!“*

Man darf an **The Crystal Bearers** nicht herangehen wie an einen Teil der **Final Fantasy**-Hauptserie. Das Spiel ist kein Rollenspiel und es will auch keines sein. Dennoch können sich Story und Atmosphäre mit der Dramatik der Serienklassiker messen. Sicherlich ist es anfangs ein wenig gewöhnungsbedürftig, dass Layle kein Schwert oder Beil in Händen hält – dafür wurde jedoch die Steuerung seiner magischen Fähigkeiten via Wii-FB brillant umgesetzt. Mir wird **The Crystal Bearers** die Wartezeit auf das nächste Wii-**Zelda** definitiv verkürzen!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Edle Klunker: Beim Juwelier könnt ihr eure Fähigkeiten aufbessern.



SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir anhand der uns vorliegenden Vorschaufassung von Sky Crawlers selbst erstellt. Das Spiel sieht also genauso aus, wie auf unseren Screenshots zu sehen ist.

Oben bleiben: Solange man nicht zu tief fliegt, sieht die Grafik am Boden recht gut aus – in Bodennähe wird's etwas matschig.

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY

GESPIELT N-ZONE

Genre: Action | **Entwickler:** Bandai Namco | **Hersteller:** Bandai Namco | **Termin:** Februar 2010

THE SKY CRAWLERS

Text | Thomas Eder

Ready for Take-off: Bandai Namcos neue Manga-Action entführt euch in luftige Höhen!

Der eine oder andere von euch wird sicherlich schon mal was von Namcos **Ace Combat**-Serie gehört haben. Auf PlayStation, Xbox, PSP und sogar GBA fliegt man darin seit 1995 am Steuer von Düsenjets mit Überschallgeschwindigkeit über weitläufige Spielwelten und absolviert dabei Missionen. Vom selben Team kommt nun **Sky Crawlers** für die Wii auf den Markt, das wie auch die **Ace Combat**-Serie viel Wert auf eine interessante Story und natürlich ein tolles Feeling beim Fliegen legt. Doch bevor wir uns dem Gameplay widmen, vorab noch ein paar Infos zu den Namensgebern des Spiels: Ihren ersten Auftritt hatten die Sky Crawlers 2001 in einem Manga, zu dem 2008 ein Anime-Film unter Leitung des **Ghost in the Shell**-Regisseurs Mamoru Oshii geschaffen wurde, der sogar auf dem Fantasy Filmfest 2009 lief und Anfang 2010 auf DVD und Blu-ray erscheinen wird. Die Sky Crawlers gehören einer Flugstaffel an, die in einer alternativen Realität in der Mitte des 20. Jahrhunderts Luftkämpfe austrägt. Diese sind nur Show und werden von großen Firmen zur Unterhaltung des an Frieden gewöhnten Volkes veranstaltet. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Kindes, das mit vier weiteren Flugschülern im Cougar-Geschwader die Ausbildung zum Piloten absolviert und dabei eine Menge Abenteuer erlebt.

Mal andersrum!

Los geht die Flug-Action mit einem Tutorial, das einem die auf den ersten Blick sehr ungewöhnliche Steuerung erläutert. So haltet ihr die Wii-Fernbedienung in der linken (!) Hand und regelt durch Bewegungen den Schub eures Fliegers. Entsprechend haltet ihr in der rechten Hand das Nunchuk, mit dem ihr euren Flieger lenkt, Moves ausführt und schießt. Die Moves wie Schraube, Kehre usw. wählt

Sonnenuntergang: Die Schaukämpfe finden zu unterschiedlichen Tageszeiten statt, was sehr schön durch nette Lichteffekte untermalt wird.

Briefing: Vor jeder der zahlreichen Missionen werden euch eure Einsatzziele sowie die Kampfumgebung auf einer taktischen Karte gezeigt.

Nachtflug: Dank eures cleveren HUDs und des Radars behaltet ihr das Geschehen auch bei viel Action auf dem Bildschirm noch gut im Überblick.

Toll verpackt: Die Zwischensequenzen stammen aus der Feder des Teams des **Sky Crawler**-Films – ein Leckerbissen für echte Anime-Fans!

ihr mit dem Analogstick aus und bestätigt sie mit dem A-Button, damit euer Pilot die Bewegung ausführt. Befindet ihr euch für einige Sekunden nahe am Gegner, könnt ihr sogar Spezial-Moves ausführen, die im Spiel als TMC (Tactical Maneuvre Commands) bezeichnet werden. Dank ihnen gelingt es euch kinderleicht, euch auf teils spektakuläre Weise hinter eure Gegner zu klemmen – die beste Ausgangslage für einen erfolgreichen Luftkampf. Eure Hauptwaffe ist stets ein MG, mit dem C-Button wechselt ihr zur Sekundärwaffe, die abhängig von eurer Mission ist. So habt ihr beim Angriff auf Bodenziele Bomben an Bord, bei Luftkämpfen seid ihr mit Raketen ausgestattet. Im Verlauf des Spiels schaltet ihr durch erfolgreich abgeschlossene Aufträge Flugzeuge frei, die ihr in eurem Hangar parkt und aus denen ihr vor jeder Mission eine Maschine auswählt. Diese sehen nicht nur unterschiedlich aus, sondern haben auch verschiedene Eigenschaften beim Fliegen und in Hinsicht auf die Bewaffnung. So könnt ihr euch immer mit einem zu eurem Flugstil passenden Flieger ins Getümmel stürzen – oder ihr wählt alternativ das Flugzeug, das euch vom Spiel empfohlen wird.

Für Anime-Fans!

Im Hinblick auf die Technik verwöhnt euch das Spiel, das in Japan übrigens schon Ende 2008 erschienen ist und dort beachtliche Wertungen einheimsen konnte, mit tollen Zwischensequenzen. Diese wurden extra für das Spiel vom selben Team erstellt, das auch den Manga gezeichnet hat. In Action sieht **Sky Crawlers** recht ordentlich aus, doch merkt man vor allem in Bodennähe, dass die Grafikpower der Wii begrenzt ist. In luftiger Höhe hingegen fällt dies kaum auf – hier freut man sich dann besser über die schicken Flugzeuge und den schönen Himmel. Insgesamt macht das Spiel in der von uns ausführlich angespielten Vorschaufassung einen guten Eindruck – vor allem die Anpassungen an die Wii-Besonderheiten wie beispielsweise die Steuerung wirken sinnvoll. Ob **Sky Crawlers** auf Augenhöhe mit den legendären **Ace Combat**-Titeln liegt oder ob es diese sogar noch übertreffen kann, erfahrt ihr im Test in der nächsten Ausgabe der N-ZONE! ■

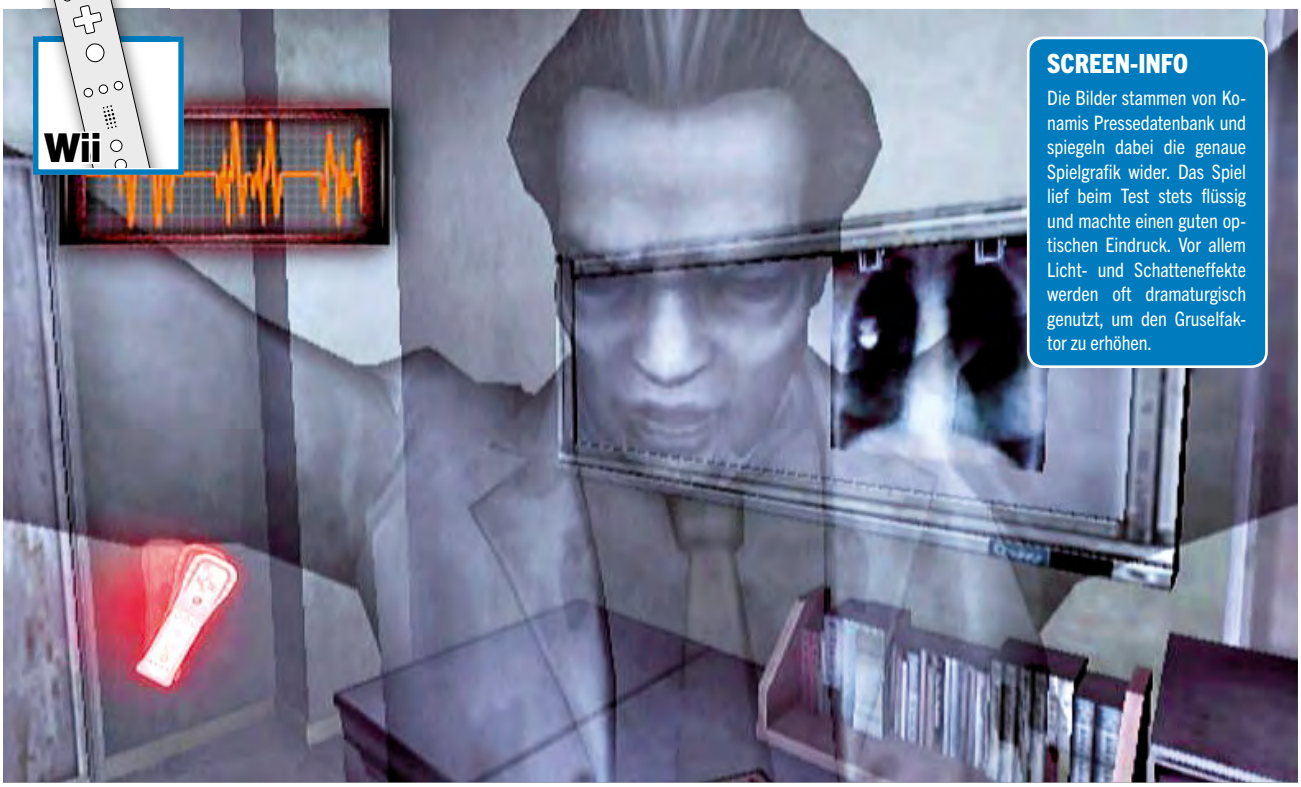
Oldschool: Anstatt mit hochmodernen Jets schießt ihr in dem fiktiven Szenario mit klassischen Propeller-Maschinen durch die Lüfte.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Die an die Wii angepasste Steuerung funktioniert gut!“

Ace Combat hat mir schon immer getaugt, weswegen ich ganz besonders gespannt war, wie ein Spiel dieser Art wohl auf der Wii sein würde. Und meine ersten Eindrücke sind sehr positiv: Die an die Wii angepasste und durch die Spezial-Manöver vereinfachte Steuerung funktioniert gut, die Grafik ist weitgehend gelungen und die Story und deren Präsentation sollten den Geschmack der Anime-Fans voll treffen. Etwas skeptisch bin ich eigentlich nur in Hinsicht auf die Steuerung, die vielleicht einen Tick zu sehr vereinfacht sein könnte und auf Dauer zu wenig Anspruch bietet.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



SCREEN-INFO

Die Bilder stammen von Konamis Pressedatenbank und spiegeln dabei die genaue Spielgrafik wider. Das Spiel lief beim Test stets flüssig und machte einen guten optischen Eindruck. Vor allem Licht- und Schatteneffekte werden oft dramaturgisch genutzt, um den Gruselfaktor zu erhöhen.

Genre: Horror | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** März 2010

CALLING

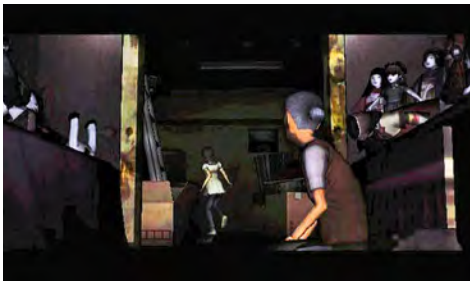
Text | Viktor Eippert

Der nächste Konami-Shocker nach Silent Hill

Im Februar wird's dank **Silent Hill: Shattered Memories** auf der Wii richtig gruselig – und schon im Folgemonat steht der nächste Horror-Titel von Konami an. Darin geht es um die Legende der „Page of Black"-Website, deren Besucher Gerüchten zufolge alle ins Koma fallen und sterben. Die Seite ist schwarz mit einem Zähler in der Mitte und führt in einen Chatroom. Dort ist man in einer Zwischenwelt, sprich der Zone zwischen Leben und Tod, gefangen. Man steuert in **Calling** mehrere voneinander unabhängige Protagonisten in verschiedenen Arealen, deren einzige Verbindung die ominöse Homepage ist. Eines der Areale ist eine originalgetreue japanische Schule. Die Beschriftungen an den Türen sind japanisch und aus den Lautsprechern ertönt der Pausengong. Zudem herrscht beinahe absolute Finsternis und dank der stimmigen Soundeffekte verdichtet sich die Atmosphäre zusehends. Lediglich eine kleine Taschenlampe erhellt den Weg durch die Flure und Treppen des Schulgebäudes, in dem Geister-Silhouetten umherhuschen …

Anruf aus der Zwischenwelt

Konami wählte bewusst die Wii als Plattform, um sein intelligentes Spielkonzept zu verwirklichen. Die Wii-FB dient als Zeiger, um sich umzusehen oder mit der Taschenlampe zu leuchten, während die Figur mit dem Nunchuk gesteuert wird. Außerdem besitzt die Wii-Fernbedienung wie in **Silent Hill** eine weitere Funktion: Sie kann als Handy genutzt werden! Eines der Hauptfeatures des Spiels ist die häufige Kommunikation mit Gespenstern per Telefonanruf. Dazu hält man sich die Wii-Remote wie ein Handy ans Ohr. Bei Anrufen soll es aber nicht bleiben. Euer Charakter wird in **Calling** auch direkt von Gespenstern angegriffen und gepackt. Um sich zur Wehr zu setzen, hält man den A-Knopf gedrückt und schüttelt die Wii-FB. Somit reißt man sich los und flüchtet. Auf dem Weg interagiert man mehrmals mit der Umgebung, indem man zum Beispiel mit der Wii-Remote durch einen engen Spalt lugt. Auf der anderen Seite entdeckt man die Leiche einer Frau und beobachtet, wie die Spielfigur daraufhin einen Schreck bekommt und flieht. Mit Momenten wie diesem verleiht Hudson Soft **Calling** die nötige Schauer-Atmosphäre, um den Spieler in seine Gruselwelt zu ziehen. ■



Ganz schön düster: Die Finsternis in der Schule erzeugt ein beklemmendes Gefühl, zumal hinter jeder Ecke etwas passiert.

Spuktreff: Geister spielen in **Calling** eine große Rolle. Die Spukareale unterscheiden sich dabei mitunter deutlich voneinander.

MEINUNG
VIKTOR EIPPERT

„Man sollte eben besser nicht immer ans Telefon gehen!"

Simpel gestrickte Zombie-Horrorspiele sind zwar unterhaltsam, sprechen mich aber kaum an. Ein gelungener Psychotitel hingegen ist etwas anderes. Mir gefällt besonders die Idee mit dem Wii-Telefon. Die Hommage an **The Ring** ist genauso interessant wie die vielseitige Nutzung der Wii. Ich freue mich schon auf gruselige Augenblicke im März.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen allesamt von Konami und zeigen die Grafik des Wii-Remakes von **GTI Club**, so wie sie eben ist – nicht gerade beeindruckend, aber immerhin recht ordentlich und weitgehend flüssig!

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Frühjahr 2010

GTI CLUB – SUPERMINI FESTA

Text | Thomas Eder

Mit Vollgas und Handbremse in die Kurve: So fährt man GTI!

In der Automobilwelt steht das Kürzel GTI (Gran Turismo Injection) für sportliche Fahrzeugtypen – zumeist Kleinwagen mit Benzineinspritzmotor. Mit genau solchen Flitzern wurdet ihr bereits in den 90ern von Konami im ersten **GTI Club** ins Rennen geschickt – vorerst ausschließlich in der Spielhalle. Für die PlayStation 3 erschien das Spiel mittlerweile als Download-Titel, für die Wii geht der rasante Arcade-Racer mit den spritzigen Kleinwagen in einer stark aufgepeppten Fassung im Frühjahr 2010 an den Start.

Mehr als eine Portierung!

Die Original-Arcade-Version von 1996 bot nicht gerade viel Umfang: Lediglich ein paar kleine Flitzer und eine Spielumgebung, die sich in wenige Strecken unterteilte, standen zur Auswahl. Dafür standen meist mehrere Automaten beieinander, sodass man sich vor dem XXL-Bildschirm am Lenkrad prächtig mit anderen Spielern heiße Mehrspieler-Rennen liefern konnte. Hier hat die Wii-Fassung einiges mehr als das Original und der PS3-Download zu bieten: Nicht nur ein stark gewachsener Fuhrpark an kleinen Rennsemmeln, sondern auch eine Reihe neuer Spielmodi und Minigames bringt Konamis Arcade-Racer. So könnt ihr mit euren Flitzern gigantische Fußbälle ins gegnerische Tor befördern oder im Tag-Modus eine tickende Bombe chauffieren, die ihr via Remplern schleunigst euren Gegnern übergeben müsst, bevor sie in die Luft fliegt. Oder ihr ballert im Tomatoe-Frenzy-Modus mit Tomaten auf eure Kontrahenten! Auch was Fahrzeugauswahl und Spielumgebungen anbelangt, hat das Wii-**GTI** ordentlich zugelegt: Ihr dürft mit 16 Flitzern in verschiedenen Städten rund um den Erdball mit gezogener Handbremse durch Kurven schlittern!

Grafisch macht das Spiel einen ordentlichen, aber keineswegs spektakulären Eindruck. Die Fahrzeuge sehen gut aus, die Umgebungen ebenso, doch wirkt das Geschehen etwas grießelig, worüber die meist flüssige Darstellung hinwegtröstet. Auch auf der Wii könnte **GTI Club** ein tolles Mehrspieler-Vergnügen werden, denn dank Splitscreen- und Online-Modus können sich bis zu vier Spieler auf den Strecken austoben. ■

Anpfiff: Die lustigen Minispiele, die mit bis zu vier Spielern gezockt werden, bringen Abwechslung in die kurzweilige Raserei.

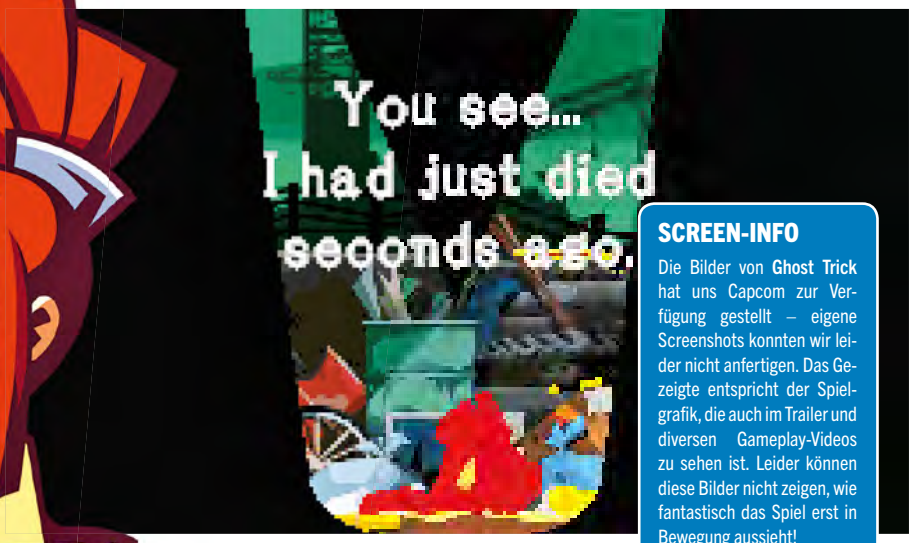
Mehrspieler-Paradies: Ob offline im Splitscreen oder online – Multiplayer-Fans sollen voll auf ihre Kosten kommen!

MEINUNG
THOMAS EDER

„Es macht Spaß, durch die Straßen zu schlittern!"

Im Original liegt der Fokus auf unkomplizierter Racing-Action und heißen Mehrspieler-Matches, genauso auch beim inhaltlich enorm aufgeblasenen Wii-Remake des Spielhallen-Klassikers. Es macht Spaß, mit gezogener Handbremse durch die Straßen zu schlittern oder sich mit Freunden in den Minispielen packende Wettkämpfe zu liefern!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



R.I.P.: Das Spiel beginnt mit dem Tod des Hauptcharakters.

SCREEN-INFO

Die Bilder von **Ghost Trick** hat uns Capcom zur Verfügung gestellt – eigene Screenshots konnten wir leider nicht anfertigen. Das Gezeigte entspricht der Spielgrafik, die auch im Trailer und diversen Gameplay-Videos zu sehen ist. Leider können diese Bilder nicht zeigen, wie fantastisch das Spiel erst in Bewegung aussieht!

Genre: Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 2010

GHOST TRICK

Text | Thomas Eder

Abgefahrene Story, heißer Style – das neue DS-Adventure der **Ace Attorney**-Macher!

In Bewegung: Im Gegensatz zur **Ace Attorney**-Reihe bietet **Ghost Trick** klasse Animationen.

Die **Ace Attorney**-Reihe feiert auf dem DS beachtliche Erfolge und konnte rundum gute Wertungen einheimsen. Dennoch wagt sich das Team rund um deren Schöpfer Shu Takumi (Interview in der aktuellen N-ZONE auf Seite 95) mit dem DS-Adventure **Ghost Trick** (Arbeitstitel) an etwas Neues. Darin schlüpft ihr in die Rolle von Sissel, der nach seiner Ermordung als Geist die Ereignisse rund um seinen Tod aufklären will. Denn dummerweise hat Sissel seine Erinnerungen verloren und somit keinen Schimmer, wie es zu seinem Ableben kam. Außerdem drängt die Zeit: Dem Geist bleiben nur einige wenige Stunden bis zum Tag nach seiner Ermordung, um das Geheimnis zu lüften … Doch Sissel ist auf der Suche nach der Wahrheit nicht alleine – auch die heiße Lynne ist schwer daran interessiert, den Mord an Sissel aufzuklären.

Vier Minuten

Gespielt wird **Ghost Trick** in einer klassischen Seitenansicht in sehr schickem 2D. Ihr steuert Sissels Geist mit dem Touchpen und wählt in den Abschnitten herumstehende Objekte aus, mit denen Sissels Geist dann interagiert. Doch dies funktioniert nicht so einfach, wie es klingt: Sissels Geist kann nur direkt von einem Objekt in ein anderes springen, also muss erst mal der Abstand zum Objekt, in das er schlüpfen will, mit anderen Objekten überbrückt werden. Außerdem verfügt er über die Fähigkeit, die letzten vier Minuten eines frisch Verstorbenen zu durchleben, um im Idealfall dessen Ableben zu verhindern und von ihm neue Hinweise zu seinen eigenen Todesumständen zu erhalten. So schlüpft der Geist des coolen Helden mit dem blonden Schopf, der dunklen Sonnenbrille und dem roten Anzug in verschiedenste Gegenstände und kann diese manipulieren. Ob es nun irgendwelche Hebel, Musikinstrumente wie eine Gitarre oder sonst was ist – Sissels Geist kann die Kontrolle darüber übernehmen und diese in Idealfall zur Lösung der zahlreichen Rätsel des Spiels einsetzen. Auf diese Weise stehen Sissel eine Menge verschiedener Missionen bevor – beispielsweise muss er Lynne

Feierabend! Oder etwa doch nicht?: Mit dem ewigen Seelenfrieden wird's erst dann was für den Hauptcharakter Sissel, wenn er seinen Mörder gefunden hat!

vor einem Killer retten. Auf den Punkt gebracht lässt sich das Gameplay von **Ghost Trick** als Mix aus Adventure und Puzzle beschreiben. Wie wir von der Redaktion finden, ist dies eine sehr interessante Mischung, die 2010 für frischen Wind auf dem DS sorgen könnte!

Toller Stil, schicke Optik

Gesteuert wird der Adventure-Puzzle-Mix ausschließlich mit dem Touchpad und den Buttons – auf Experimente mit dem DS-Mikrofon oder womöglich noch der DSi-Kamera lässt sich Shu Takumi für **Ghost Trick** nicht ein. Besonders beeindruckend ist die Technik von **Ghost Trick**, auch wenn das Spielgeschehen „nur" in 2D stattfindet. Die Animationen der liebevoll inszenierten Charaktere sind butterweich und vom Feinsten – im Gegensatz zu den meist stehenden Bildern in **Ace Attorney** setzt Shu Takumi bei **Ghost Trick** auf Bewegung. Das Spiel sieht auf Gameplay-Videos jetzt schon fast wie ein aufwendiger Zeichentrickfilm aus und wird die berühmte **Ace Attorney**-Reihe in puncto Grafik mit großer Wahrscheinlichkeit in den Schatten stellen. Der comicartige Stil des Spiels hebt sich ebenfalls von der Anwaltsreihe ab: Sehr bunt und extrem schrill präsentiert sich **Ghost Trick** auf dem Nintendo-Handheld – also ganz konträr zu der düsteren Story über Sissels unfreiwilliges Ableben. Diese macht einen sehr spannenden Eindruck und bietet enormes Potenzial: Nach einem Gedächtnisverlust Stück für Stück mehr über die Spielfigur und schließlich ihren Tod zu erfahren, bietet Raum für einige Überraschungen und Wendungen, die den Spieler an den Nintendo-Handheld fesseln könnten. Bislang scheinen die Entwickler rund um Shu Takumi mit dem neuen DS-Helden auf dem richtigen Weg zu sein – wir sind jetzt schon richtig heiß auf das Spiel und wollen mehr über Sissel und sein mysteriöses Ableben herausfinden.

Stylish: Der coole Grafik-Stil mit seiner abgefahrenen Comic-Optik dürfte – wie die spannende Story – auch erwachsene Spieler ansprechen.

Retter in der Not: In dieser Bilderfolge seht ihr, wie Sissel Lynne nach deren Tod durch einen Killer zu retten versucht, indem er mit Objekten interagiert.

Chancenlos: Der Killer hat sein Opfer in der Hand, doch dann …

… schlüpft Sissel in eine Gitarre im Hintergrund und lenkt den Killer dadurch ab.

MEINUNG ● THOMAS EDER

„Ghost Trick hat das Zeug zum Hit!"

Ace Attorney fand ich immer ganz nett, aber **Ghost Trick** könnte voll meinen Geschmack treffen. Besonders die Story und der coole Stil des Spiels haben es mir angetan: Ich möchte jetzt schon wissen, was es mit Sissels Tod auf sich hat, und vor allem interessiert mich, was ich über das vorherige Leben des schrägen Hauptcharakters erfahren kann. In Verbindung mit der schicken Optik mit ihren erstklassigen Animationen hat **Ghost Trick** das Zeug zum Hit, doch bevor ich mich an dieser Stelle zu weit aus dem Fenster lehne, warte ich lieber erst mal ab, bis ich mich einige Stunden lang in Sissels Abenteuer reinspielen kann!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

VIDEO AUF DVD

Dieses Icon weist auf Video-Inhalte auf der aktuellen N-ZONE-DVD (exklusiv für Abonnenten der N-ZONE) hin.

MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das Gespielt-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN

1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // hat ...

... Spirit Tracks endlich durchgespielt!
Alles lief nach Plan – in den wenigen freien Tagen um die Weihnachtszeit hat Thomas das neue DS-**Zelda** endlich durchgespielt und dabei jede Minute genossen!

... sich für 2010 einiges vorgenommen:
Mehr Sport, gesünder essen, mehr lernen und immer noch ausreichend Zeit finden, um sich ausgiebig auch zu Hause noch mit den neuesten Wii- und DS-Hits zu beschäftigen. Ein guter Vorsatz, vor allem in Hinsicht auf zeitintensive Games wie **Galaxy 2** oder **Zelda**!

Christoph Kraus // blickt ...

... aus dem Fenster: Während er diese Zeilen schreibt, rieseln draußen die Schneeflocken vom Himmel. Unseren Christoph trifft der Wintereinbruch besonders hart, denn sein geliebtes Fahrrad muss ausnahmsweise in der Garage bleiben. Umso öfter ist er jetzt am Fürther Pegnitzufer zu Fuß anzutreffen.

... auf ein tolles Jahr zurück:
Ein neues **Zelda**! Ein neues **Mario**! Die Ankündigung von **Mega Man 10**! 2010 kann eigentlich nicht besser werden.

Sebastian Stange // hat in den letzten Wochen ...

... gefuttert und gefeiert.
Über Weihnachten gab es nicht nur besinnliche Feierei, sondern auch unsäglich viel leckeres Essen. Jedes Jahr dasselbe: Große Gier sorgt für große Bauchschmerzen.

... ein neues Sucht-Spiel gefunden.
Wer hätte das gedacht: Ein Facebook-Spiel kostet mich mehr Zeit und Nerven als alle anderen, „richtigen" Spiele. Vielleicht liegt es daran, dass man in **Bejeweled Blitz** stets sieht, wie gut die eigenen Freunde sind.

Maik Koch // kehrt ...

... erholt aus dem Urlaub zurück.
Zelda: Spirit Tracks durchgezockt und viele Runden **Wii Sports Bowling** beschäftigten ihn und die gesamte Familie.

... der Wii nicht den Rücken.
Denn auch 2010 warten fette Spiele wie **Silent Hill: Shattered Memories** oder **Metroid Other M**. Hoffentlich kommt Nintendo auf der E3 2010 mit neuem **Zelda**-Material für die Wii. **Super Mario Galaxy 2** wird ebenfalls ein Wii-Knaller.

Stefanie Schetter // schwelgt ...

... im Serien-Fieber.
Die aktuellen Tiefpreise im Bereich DVD-Boxsets muss man ausnutzen! So wurde ein Großteil des Weihnachtsurlaubes vor **The Wire** verbracht, einer hervorragenden, wenn auch etwas anstrengenden amerikanischen Krimiserie.

... im Schneegestöber.
So viel Weiß wie diesen Januar gab's hier lange nicht mehr. Endlich Zeit, den Schlitten aus dem Keller zu holen!

David Mola // hat endlich...

... Professor Layton und die Schatulle der Pandora durchgespielt und kann das nächste Rätselabenteuer um den smarten Hutträger und seinen schlauen Lehrling kaum erwarten.

... sein nervtötendes Auto veräußert und fährt nun tatsächlich jeden Tag mit der Bahn zur Arbeit. Mal sehen, wann das so nervig wird, dass doch wieder ein neues Auto hermuss. Hmpf...

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Hat auch ein Herz für Strategiespiele:
Unser Stephan fühlt sich nicht nur im Pilzkönigreich heimisch, sondern puzzelt auch für sein Leben gern, zum Beispiel im **Might & Magic**-Ableger für den DS. Darüber hinaus freut er sich schon sehr auf die Veröffentlichung der **HeartGold**- und **SoulSilver**-Pokémon-Editionen.

MARKUS GRUNDMANN

Wechselt in die Werbung:
In der aktuellen Ausgabe der N-ZONE hat Markus noch fleißig an der **Zelda**-Komplettlösung und der Vorschau zu **Final Fantasy Crystal Bearers** mitgewirkt, bevor er seinen neuen Job in einer Werbeagentur angetreten hat. Wir bedanken uns herzlich bei Markus und wünschen ihm alles Gute im neuen Beruf!

VIKTOR EIPPERT

Geht fremd:
Für die aktuelle Ausgabe unseres Schwestermagazins play^3 spielte Viktor das neue **Final Fantasy XIII** auf der PS3. Komplett in Japanisch! Aber auch Wii und DS kamen nicht zu kurz, schließlich musste **Calling**, **Spirit Tracks** und **Might & Magic Clash of Heroes** ausführlich gezockt werden.

TOM SAUER

Ist deprimiert:
Wo soll das nur hinführen, wenn die Wii nicht mit Neuauflagen bekannter Klassiker versorgt wird, sondern nur 1:1-Umsetzungen wie **Resident Evil Zero** spendiert bekommt. Meinen Frust kann ich immerhin an den Zombies auslassen, aber ich kenne deren Position in den Levels doch schon in- und auswendig!

CHRISTINE DONATH

Hat Neujahr gefeiert:
Und dabei weniger Zeit damit verbracht, Raketen abzuschießen, als damit, ihre arme, traumatisierte Katze vor der Herzattacke zu retten. Nebenbei ließen sich unzählige Stunden mit **Assassin's Creed 2** und einer dritten Runde **Dead Space** totschlagen. Nun wartet sie sehnsüchtig auf den Erscheinungstermin von **Dante's Inferno.**

MEINUNGSMACHE

DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	ZELDA: SPIRIT TRACKS / GAME PARTY 3	TATSUNOKO VS. CAPCOM / YOUR SHAPE	TATSUNOKO VS. CAPCOM / HYSTERIA HOSPITAL	RESIDENT EVIL ZERO / HYSTERIA HOSPITAL
TATSUNOKO VS. CAPCOM (Wii) ∅ WERTUNG: 7,0 Test S. 46	Für mich ist der Action-Prügler schon allein deshalb Pflicht, weil Mega Man und Viewtiful Joe dabei sind. Aber ich bin zu grobmotorisch, um zu verstehen, wie ich bei all dem Chaos gezielte (!) Treffer landen soll. **7**	Genial! Und hier pfeife ich einfach mal auf Objektivität und so: Dieser Wii-Prügler rockt das Haus! Derart spektakuläre, schnelle und verrückte Action habe ich auf der Wii lange nicht mehr erlebt. **9**	Yeah! Tatsunoko vs. Capcom ist dermaßen auf die Zwölf und abgedreht, dass ich am liebsten den ganzen Tag die Kollegen aus der Redaktion darin vermöbeln möchte! Ein geniales Prügelvergügen! **9**	Mit Prügelspielen kann gar nix anfangen. Da nutzt auch Mega Mans Gastauftritt nichts. Ich habe mich doch gerade erst von den **Street-Fighter-4**-Abreibungen meiner Kollegen erholt. **3**
RESIDENT EVIL ZERO (Wii) ∅ WERTUNG: 5,75 Test S. 34	Hätten wir jetzt gerade Winter 2002, würde in diesem Kasten die Zahl „9“ stehen. Aber sieben Jahre nach der Erstveröffentlichung ist diese Umsetzung viel zu altbacken. Ein klassischer Fall von Wii-Recyling! **6**	Es gibt Spiele, die einen Wii-Port verdienen. Nämlich solche, die es nicht bereits auf dem Cube gab. Die Wii IST ein GameCube! Wozu dann dieses Spiel? Wegen der Steuerung? Nur deswegen? Pah! **4**	Ich bin nichtmehr der jüngste und hab meine Freude an älteren Spielen, doch ein zweites Mal konnte mich **Resi Zero** nicht in seinen Bann ziehen. Da baller ich lieber in den **Darkside Chronicles!** **6**	Grusel und Action sind genau mein Ding. Bereits auf dem GameCube habe ich **Zero** geliebt. Allerdings kenne ich schon jeden Winkel des Spiels. Ich will ein neues **Resident Evil**-Abenteuer für Wii. **7**
WO DIE WILDEN KERLE WOHNEN (Wii) ∅ WERTUNG:5,5 Test S. 43	Die wilden Kerle? Ach nee, doch nicht! Ich muss zugeben, dass mich diese Videospielumsetzung eines Kinofilms, den ich nicht kenne, recht überzeugt hat. Allein dieser Yeti ist schon ein echt dufter Typ! **7**	Auch wenn Gameplay und Grafik recht ordentlich sind, kommt mir dieses Spiel nicht in die Wii. Dafür gibt’s zu viele bessere Alternativen im Genre, die mich wenigstens thematisch ansprechen! **5**	Ich ging von nichts Gutem aus, wurde aber überrascht. Das Gameplay ist durchaus ordentlich und wenn man noch etwas mit den Wilden Kerlen anfangen kann, ist das Spiel nicht mal übel. **7**	Die wilden Kerle? Nein danke, denn dafür bin ich mittlerweile zu alt. Jüngere Spieler, die auf den Film stehen, werden vielleicht ihren Spaß mit diesem Spiel haben, für mich ist es aber defintiv nichts. **3**
ZELDA: SPIRIT TRACKS (DS) ∅ WERTUNG: 9,25 Test S. 44	Das Spiel habe ich beim ersten Durchgang regelrecht verschlungen. Jetzt musste ich es intensiv für die Komplettlösung spielen. Und ich bin immer noch genauso baff. Diese Ideen! Nur die Zugfahrten nerven oft. **9**	Super! Das neue **Zelda**-Abenteuer ist fast perfekt! Einzig das Zugfahren finde ich auf Dauer etwas öde. Wie wäre es mal wieder mit einem ganz klassischen **Zelda** im Stil des SNES-Spiels? **9**	Was für ein schöner Weihnachtsurlaub! Es war ein Genuss, sich durch Links neuestes Abenteuer zu spielen. Fast so wie damals vor über 15 Jahren bei **Link to the Past** für das Super Nintendo. **9**	**Zelda** ist und bleibt auf Platz 2 meiner Lieblings-Nintendo-Serien. Hinter **Metroid** versteht sich. Ich liebte **Zelda: Spirit Tracks.** Mehr Sammelobjekte als in **Phantom Hourglass** und coole Bosskämpfe. **10**
MIGHT & MAGIC: C.O.H. (DS) ∅ WERTUNG: 7,0 Test S. 48	Mir ist das Kampfsystem zu komplex, da bleibe ich besser bei **Advance Wars**. Das Spielprinzip ist zwar ähnlich fordernd, aber wenigstens darf ich da Panzer umherscheuchen anstatt olle Ritter. **7**	Ich mag Rollenspiele wirklich gern, doch Rundenstrategie ist nicht wirklich meins. Da das Game aber ordentlich aussieht und mich die RPG-Elemente interessieren, könnte ich schwach werden. **7**	Das braucht ein Strategie-Fan! Das Kampfsystem und die Aufmachung beim DS-Might & Magic haben es mir angetan. Dank des großen Umfangs werde ich hiermit wohl noch einige Zeit verbringen. **8**	Rundenbasierende Kampfsysteme mag ich überhaupt nicht. Einzige Ausnahmen: **Final Fantasy**-Spiele und **Chrono Trigger.** Die Geschichte von **Might & Magic** lässt mich ebenfalls völlig kalt. **6**
YOUR SHAPE (Wii) ∅ WERTUNG: 6,5 Test S. 42	Ich kann zwar fünf Bratwürste verdrücken, ohne ein Gramm zuzulegen, aber wenn ich das Abnehmen mal nötig habe, ist **Your Shape** ganz gut dazu geeignet. Nur die Auflösung der Kamera ist schwach. **8**	Nein! Solche Spiele kommen nicht in meine Wii. Das brauche ich nicht und mag ich nicht! Es kann gut sein, dass ihr das anders seht, doch wenn ich fit werden will, brauche ich Disziplin und keine Wii! **3**	Nicht mal schlecht! Besonders dass ich auf keinem Brett stehen muss oder mir das Nunchuk ans Bein schnellen muss, hat mir an Ubisofts Beitrag zu den Wii-Fitness-Spielen sehr gut gefallen! **8**	Eine feine Sache, wenn man mit der Wii abnehmen möchte. Ich kann mir durchaus vorstellen, dass man auf Dauer mit diesem Programm fit werden kann. Doch zum Glück habe ich das nicht nötig! **7**

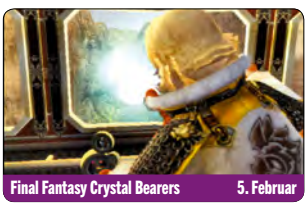
Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

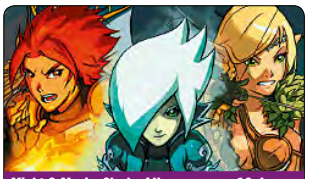
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste werdet ihr ganz sicher keinen Wii- oder DS-Titel verpassen!

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
America's Next Top Model	dtp	29. Januar I 2010
Karaoke Revolution	Konami	15. Januar I 2010
Resident Evil Archives: Resident Evil Zero	Capcom	22. Januar I 2010
Tatsunoko vs. Capcom	Capcom	29. Januar I 2010
Water Sports	Astragon	13. Januar I 2010
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	21. Januar I 2010
FEBRUAR		
Astroboy	Namco Bandai	26. Februar I 2010
Bermuda Triangle	F + F	04. Februar I 2010
Big Catch Bass Fishing 2	NBG	12. Februar I 2010
Chicken Blaster	F + F	15. Februar I 2010
Chicken Hunt – Die wilde Hühnerjagd	City Interactive	25. Februar I 2010
Diva Girls: Diva Ballerina	NBG	05. Februar I 2010
Endless Ocean 2	Nintendo	05. Februar I 2010
Family Party – Winter Fun	Namco Bandai	19. Februar I 2010
Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	Square Enix	05. Februar I 2010
Germany's Next Topmodel 2010	F + F	25. Februar I 2010
Holiday Games	Astragon	03. Februar I 2010
Margot's Bepuzzled	F + F	02. Februar I 2010
Playmobil Circus	HMH	15. Februar I 2010
Reel Fishing: Angler's Dream	F + F	15. Februar I 2010
RooGoo Twisted Towers	TopWare	01. Februar I 2010
Silent Hill: Shattered Memories	Konami	15. Februar I 2010
Sky Crawlers	Namco Bandai	19. Februar I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	26. Februar I 2010
Sports Challenge	F + F	15. Februar I 2010
Super Monkey Ball Step & Roll	Sega	12. Februar I 2010
Titanic: Das Geheimnis einer verhängnisvollen Reise	Astragon	03. Februar I 2010
MÄRZ		
Calling	Hudson Soft	März I 2010
Defendin De Penguin	F + F	15. März I 2010
Der Bauernhof	Astragon	31. März I 2010
Fragile Dreams	Rising Star	März I 2010
Galileo Family Quiz	F + F	18. März I 2010
Kamen Rider Dragon Knight	Namco Bandai	26. März I 2010
K11 – Kommissare im Einsatz	F + F	18. März I 2010
New U – Fitness First Mind Body	F + F	25. März I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	März I 2010
Rune Factory Frontier	Rising Star	März I 2010
Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint	15. März I 2010
So Blonde – Zurück auf die Insel	dtp	26. März I 2010
Train your Dragon	Activision	26. März I 2010
Zirkus	NBG	26. März I 2010
2010		
Alice im Wunderland	Disney Interactive	I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	15. April I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	Frühjahr I 2010
Guitar Hero: Van Halen	Activision	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	I 2010
Monster Hunter 3	Capcom	Frühjahr I 2010
Scene It? Twilight	Konami	I 2010
Sin & Punishment 2	Nintendo	I 2010
Span Smasher	Nintendo	I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	I 2010
The Kore Gang	Snap Dragon	I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010


Final Fantasy Crystal Bearers 5. Februar

Tatsunoko vs. Capcom 29. Januar


Might & Magic: Clash of Heroes 16. Januar

Sonic & Sega All-Stars Reacing 26. Februar

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
JANUAR		
America's Next Top Model	dtp	29. Januar I 2010
Animal World – Reptilien und Schlangen	UIG Entertainment	29. Januar I 2010
Die wilden Kerle 5	Namco Bandai	29. Januar I 2010
Escape the Museum	Astragon	27. Januar I 2010
Jewel Quest Mysteries	Astragon	29. Januar I 2010
Jewel Quest Solitaire	Astragon	22. Januar I 2010
Might & Magic: Clash of Heroes	Ubisoft	16. Januar I 2010
Safecracker	EuroVideo	19. Januar I 2010
Samantha Swift and the hidden Roses of Athena	rondomedia	27. Januar I 2010
Wedding Planner – Traumhochzeiten garantiert	dtp	22. Januar I 2010
Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen	Ubisoft	21. Januar I 2010
FEBRUAR		
Ace Attorney: Investigations	Capcom	16. Februar I 2010
All Star Fußball	F + F	15. Februar I 2010
Animal Country: Der verrückte Bauernhof	F + F	11. Februar I 2010
Animal Kororo	Rising Star	Februar I 2010
Animal World – Große Meerestiere	UIG Entertainment	12. Februar I 2010
Bleach: The 3rd Phantom	Sega	12. Februar I 2010
Chicken Blaster	F + F	15. Februar I 2010
Dr. House	HMH	15. Februar I 2010
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia	24. Februar I 2010
Germany's Next Topmodel 2010	F + F	25. Februar I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	10. Februar I 2010
Hugo – Zauberei im Trollwald	Rough Trade	04. Februar I 2010
MX vs. ATV Reflex	THQ	05. Februar I 2010
Phantasy Star Zero	Sega	12. Februar I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	15. Februar I 2010
Sonic & Sega All-Stars Racing	Sega	26. Februar I 2010
Titanic: Das Geheimnis einer verhängnisvollen Reise	Astragon	10. Februar I 2010
Winx Club: Believix in you!	Konami	19. Februar I 2010
MÄRZ		
Avalon Code	Rising Star	März I 2010
My World My Way	Rising Star	März I 2010
Sonic Classic Collection	Sega	März I 2010
2010		
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	I 2010
Dementium II	Zuxxex	I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	15. April I 2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	I 2010
Dragon Quest VI	Square Enix	I 2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	I 2010
Four Elements	Astragon	I 2010
Ghost Trick	Capcom	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	I 2010
Okamiden	Capcom	I 2010
Phantasy Star Portable 2	Sega	I 2010
Puzzle Quest 2	Namco Bandai	I 2010
Pokémon HeartGold/SoulSilver	Activision	I 2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	I 2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	I 2010

Der laufende Monat im Überblick. Diese Wii- und DS-Games erscheinen demnächst! Außerdem: die wichtigsten Termine für Fans!

SO	MO	DI	MI	DO	FR	SA
17.01.	**18.01.**	**19.01.** **HEUTE NEU!** - Safe Cracker (DS)	**20.01.**	**21.01.** **HEUTE NEU!** - Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen (Wii/DS)	**22.01.** **HEUTE NEU!** - Resident Evil Archives: Resident Evil Zero (Wii) - Jewel Quest Solitaire (DS) - Wedding Planner: Traumhochzeiten garantiert! (DS)	**Wii** RESIDENT EVIL ARCHIVES: R. E. ZERO 22.01.
24.01.	**25.01.**	**26.01.**	**27.01.** **HEUTE NEU!** - Escape the Museum (DS) - Samantha Swift and the hidden Roses of Athena (DS)	**Wii** TATSUNOKO VS. CAPCOM 29.01. 	**29.01.** **HEUTE NEU!** - Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii) - America's Next Top Model (Wii/DS) - Jewel Quest Mysteries (DS) - Animal World – Reptilien und Schlangen (DS)	
31.01.	**01.02.** **HEUTE NEU!** - RooGoo: Twisted Towers (Wii)	**02.02.** **HEUTE NEU!** - Margot's Bepuzzled (Wii)	**03.02.** **HEUTE NEU!** - Titanic: Das Geheimnis einer verhängnisvollen Reise (Wii) - Holiday Games (Wii)	**04.02.** **HEUTE NEU!** - Bermuda Triangle (Wii) - Hugo: Zauberei im Trollwald (Wii)	**05.02.** **HEUTE NEU!** - Final Fantasy Crystal Chronicles: Crystal Bearers (Wii) - Diva Girls: Diva Ballerina (Wii) - MX vs. ATV Reflex (DS) - Endless Ocean 2 (Wii)	**Wii** FINAL FANTASY: THE CRYSTAL BEARERS 05.02.
07.02.	**08.02.**	**09.02.**	**10.02.** **HEUTE NEU!** - Titanic: Das Geheimnis einer verhängnisvollen Reise (DS)	**11.02.**	**12.02.** **HEUTE NEU!** - Super Monkey Ball: Step & Roll (Wii) - Bleach: The 3rd Phantom (DS) - Phantasy Star Zero (DS) - Animal World – Große Meerestiere (DS)	**Wii** SUPER MONKEY BALL: STEP & ROLL 12.02.
Wii SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES 15.02. 	**15.02.** **HEUTE NEU!** - Silent Hill: Shattered Memories (Wii) - Playmobil Circus (Wii) - Real Fishing (Wii) - Chicken Blaster (Wii) - All Star Fußball (DS) - Dr. House (DS) - Playmobil Ritter (DS)	**16.02.** **HEUTE NEU!** - Ace Attorney: Investigations (DS)	**17.02.** **DIE NEUE N-ZONE!** **AB HEUTE IM HANDEL:** Ausgabe 03/2010 der N-ZONE mit brandheißen Vorschauen, Tests, Reportagen und Tipps & Tricks! N-ZONE	**18.02.**	**19.02.** **HEUTE NEU!** - The Sky Crawlers (Wii) - Family Party: Winter Fun (Wii) - Winx Club: Believix in You (DS)	**Wii** THE SKY CRAWLERS 19.02.

DAS WAR 2009!

Text I Christoph Kraus, Stephan Gerner

Es war einmal … ein Jahr mit Mario, Zelda, Metroid, Pokémon, GTA … aber auch ganz viel Murks!

DEKO-NACHSCHUB

ANIMAL CROSSING: Die Wii-Lebenssimulation hat zwar schon ein gutes Jährchen auf dem Buckel, aber trotzdem erscheinen immer noch massig Items, sofern ihr WiiConnect24 aktiviert habt. Dieses Jahr gab es zum Beispiel einen Jubiläumskuchen, einen **Pikmin**-Hut und einen Wii-FB-Schrank.

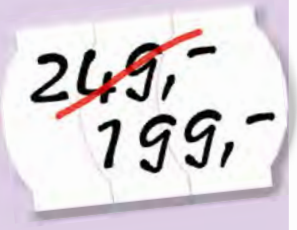
JUBEL- E3

E3-MESSE: Nach der äußerst schwachen Vorstellung, die Nintendo 2008 ablieferte, hatte niemand allzu hohe Erwartungen an die diesjährige E3. Zu Unrecht! Mit **Metroid: Other M**, **Super Mario Galaxy 2**, **New Super Mario Bros. Wii** und **Golden Sun DS** war für jeden was dabei.

OFFLINE-ZOCK

SUPER SMASH BROS. BRAWL: Nanu? Nach nicht mal anderthalb Jahren schaltet Nintendo die Online-Server für spielergenerierte Levels in **Super Smash Bros. Brawl** ab. Den Gedanken dahinter versteht niemand so genau – liegt's an den hohen Wartungskosten für Nintendo oder an der zu geringen Nachfrage der Fans?

BILLIGER



WII-KONSOLE: Zeit dafür wurde es definitiv! Nachdem die Wii seit ihrer europäischen Veröffentlichung im Winter 2006 unverändert für 249 Euro verkauft wurde, ist sie jetzt endlich auch für 50 Euro weniger zu haben – sogar wahlweise in Schwarz und im Set mit **Wii Sports Resort**. Eine weitere Preissenkung ist frühestens Ende des Jahres denkbar.

(UN)GLÜCKLICH?

WII-GLÜCKSTAGSKANAL: Wollt ihr wissen, was ihr heute essen könntet? Dieser Kanal sagt es euch! Also, wir schauen dazu aber lieber in den Kühlschrank als in die Wii. Oder welche Farbe wollt ihr heute anziehen? Oder am wichtigsten: Welchen Kanal wollt ihr heute downloaden? Diesen hier bitte nicht!

NIX ALS RAMSCH

VIRTUAL CONSOLE: Wenn **The Legend of Zelda: Majora's Mask** das größte Virtual-Console-Highlight 2009 war und danach lange nichts kommt, was sich hier anzuführen lohnt, sind das äußerst schlechte Anzeichen für Retro-Liebhaber. Wir vermissen die großen NES-, SNES- und N64-Hits auf der Virtual Console. Und damit meinen wir nicht das N64-Jump&Run **Yoshi's Story**!

GRATIS

BROWSER: Offenbar war die Anzahl an Downloads von dem von Opera entwickelten Internetkanal so niedrig, dass Nintendo den Kanal jetzt allen Wii-Besitzern schenkt. Wer ihn sich für fünf Euro gekauft hatte, bekam die Summe in Form eines Gutscheins zurückerstattet. Gut so!

ZENSIERT

POKÉMON PLATIN: Man kann's auch übertreiben mit dem Jugendschutz! Nur damit junge Spieler nicht schon frühzeitig spielesüchtig werden, hat Nintendo in der europäischen Version von **Pokémon Platin** die Münzspielautomaten deaktiviert. Kommt als Nächstes etwa eine ungeschnittene Fassung, die erst ab 18 Jahren zugänglich ist?

SPIELE 2009

SPIEL MIT DEN MEISTEN SCHREIBFEHLERN: Lego Rock Band. Das Wii-Musikspiel bietet zwar harmlosen Trommel- und Saitenzupf-Spaß mit jugendfreien Texten, aber die Übersetzung wirkt wie von einem kostenlosen Übersetzungsprogramm gemacht. Selbst in der finalen Version!

SPIEL MIT DEM KURIOSESTEN WERBEPATEN: Alles Gute zum Geburtstag! für Wii – präsentiert von Michael Schanze. Der ehemalige Moderator von **Flitterabend**, **Kinderquatsch mit Michael** und **1, 2 oder 3?** erklärte die Minispiele sogar höchstpersönlich. Das steigerte die Qualität aber leider nicht. Das Spiel ist wahrlich Kinderquatsch!

SPIELGENRE MIT DEN AUSTAUSCHBARSTEN TITELN: Pferde- und Reiterhof-Simulationen. Die Redaktion weiß an vielen Tagen gar nicht mehr, welches Testmuster schon vorgestellt wurde und was wirklich neu ist. Der Grund: Die Spieletitel gleichen sich wie ein Strohballen dem anderen. Oder kann jemand **Mein Gestüt** von **Wild und frei: Abenteuer Pferderücken** unterscheiden? Wir jedenfalls nicht.

SPIEL MIT DER LUSTIGSTEN ATMOSPHÄRE: Rabbids Go Home. Die Karnickel waren frech genug, den langjährigen Namenspaten Rayman aus dem Spiel zu werfen, und flitzten mit Einkaufswagen durch die Levels. Waaaaah!

SPIEL MIT DEM RAFFINIERTESTEN GAMEPLAY: Let's Tap. Das Geschicklichkeitsspiel ist in puncto Umfang zwar knapp geraten, aber gespielt wird es wahlweise mit einem Schuhkarton oder einem Ordner als Unterlage!

GEHEIMTIPPS 2009

Tiger Woods PGA Tour 2010

Das Golfspiel-Genre wird von den Nintendo-Spielern normalerweise nicht besonders beachtet. Zu Unrecht! Das erste MotionPlus-fähige **Tiger Woods** begeistert mit einer feinfühligen Steuerung, die man bislang nicht kannte. Eine wirkliche Überraschung – sofern ihr dem Genre etwas abgewinnen könnt! Unser Liebling ist übrigens das Frisbee-Minispiel – und zwar noch vor der Frisbee-Disziplin aus **Wii Sports Resort**!

Muramasa: The Demon Blade

Als Action-Rollenspiel, das von der Seite gespielt wird, hat es **Muramasa** schon von Haus aus sehr schwer. Dass zu allem Überfluss auch noch ein sehr spezieller japanischer Grafikstil hinzukommt, macht die Erfolgsaussichten dieser Wii-Perle nicht gerade besser. Dennoch: **Muramasa** begeistert mit wunderschönen Umgebungen und actiongeladenen Kämpfen. Hoffentlich sehen genügend andere Leute das genauso.

Little King's Story

Die Mischung aus Strategie und Simulation, bei der u. a. Mitarbeiter von **Super Mario RPG** und **Harvest Moon** beteiligt waren, begeisterte Spieler und Kritiker gleichermaßen, doch einer der Entwickler hatte dennoch einen guten Grund, Unmut zu äußern: Auf seiner Website bemängelte er, dass es anspruchsvolle Spiele auf der Wii schwer hätten. Auch **Little King's Story** litt an schwachen Verkaufszahlen. Dabei ist der Humor herrlich abgedreht und das Spielprinzip „Schaffe, kämpfe, Häusle baue" unterhält auch langfristig.

ZAHLEN 2009

20.200 Nintendo Points blätterte die Redaktion hin, um alle relevanten DSiWare-Spiele zu testen. Das sind 202 Euro.

2 Spielewurdennicht mit einer Prozentzahl am Ende des Tests bewertet, sondern nur als Fließtext beschrieben: **Wii Music** und **Laufrhythmus**. Warum eine Ziffer, wenn ein reiner Artikel zu dieser Art von Spiel viel mehr aussagt?

28 Prozent Einzelspielerwertung gab es für die miese Wii-Minispielsammlung **Wonderworld Amusement Park**. Der Mehrspielermodus schnitt mit 32 Prozent kaum besser ab. Schlechtere Wertungen hagelte es 2009 für kein anderes Spiel – und das systemübergreifend!

95 Prozent sahnte die **Metroid Prime Trilogy** in N-ZONE 10/09 ab! **New Super Mario Bros. Wii** (94 Prozent) und **Rock Band 2** (93 Prozent) liegen knapp dahinter, allerdings im Mehrspielermodus.

3 Mal war die N-ZONE 2009 in der regulären Variante mit einem Extra ausgestattet: Das **Animal Crossing**-Kalenderposter Anfang des Jahres, dann der **Zelda**-Manga und der gamescom-Guide im Sommer – und jüngst gab es erneut ein großes Kalender-Poster.

1 Gumba und eine Warp-Röhre aus dem **Mario**-Universum sind auf dem Heftrücken des N-ZONE-Jahrgangs 2009 abgebildet.

2 Jubiläen feierte die Redaktion 2009: 12 Jahre N-ZONE im Mai und die 150. Ausgabe im September.

Wii

MULTI HIT N-ZONE

SOLO HIT N-ZONE

VIDEO AUF DVD ABO-VERSION ONLY

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Eighting | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 29. Januar 2010

TATSUNOKO VS. CAPCOM ULTIMATE ALL-STARS

Text | Thomas Eder

Geballte Prügel-Action, tolle Comic-Optik und feinstes Arcade-Gameplay: Die Capcom-Helden steigen erstmals auf der Wii in den Ring!

FAQs

Was soll Tatsunoko sein?
Tatsunoko ist ein japanischer Produzent von Zeichentrickserien. Abgesehen von **Speed Racer** sind die meisten dieser Serien hierzulande weniger bekannt, was aber nichts über deren Qualität aussagt. Die Tatsunoko-Charaktere sind abwechslungsreich, cool gestaltet und haben eine Menge spektakulärer Moves auf dem Kasten!

Lassen sich die Street-Fighter-Kämpfer wie gewohnt spielen?
Nein. Die Steuerung wurde komplett an die Wii angepasst – eben auch für Ryu, Chun Li und Co. Das bedeutet jedoch nichts Schlechtes: Die Spezial-Attacken führt man genauso aus wie in **Street Fighter**; da Schläge und Kicks mit demselben Button ausgelöst werden, gehen die Specials noch schneller von der Hand.

Gibt's schon Arcade-Sticks?
Von Logic 3 ist bereits ein Arcade-Stick für 30 Euro erhältlich und wer 40 Euro mehr hinlegt, kann zum edlen Stick von Hori greifen, mit dessen PS3-Ausführung wir bisher gute Erfahrungen gemacht haben. Hardcore-Fans können einen Stick in **TvC**-Optik aus Fernost ordern! Gerüchten zufolge könnte dieser Madcatz-Stick auch hier erscheinen!

Geheime Charaktere?
Was wäre ein Capcom-Prügler ohne freischaltbare Kämpfer? In **Tatsunoko vs. Capcom** gibt's davon fünf, die ihr wie gewohnt durch mehrfaches Durchspielen des Story-Modus verschiedener Kämpfer freischaltet. Wie ihr an welchen Kämpfer kommt, verraten wir in den Tipps & Tricks der euch vorliegenden N-ZONE-Ausgabe.

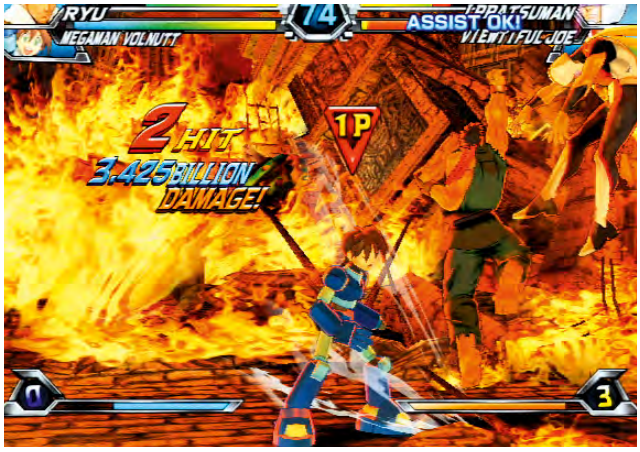
Welche bekannten Capcom-Charaktere sind mit von der Partie?
Neben Ryu, Alex und Chun Li aus der **Street Fighter**-Serie dürft ihr euch mit Viewtiful Joe, Mega-Man, Yami aus **Okami**, Kaijin no Soki aus **Onimusha** und PTX-40A aus **Lost Planet** kloppen. Darüber hinaus stehen weitere – hierzulande eher unbekannte – Capcom-Kämpfer zur Auswahl.

Bunt gemischt: Ihr tretet jeweils mit zweien der über 20 Charaktere zum Kampf an.

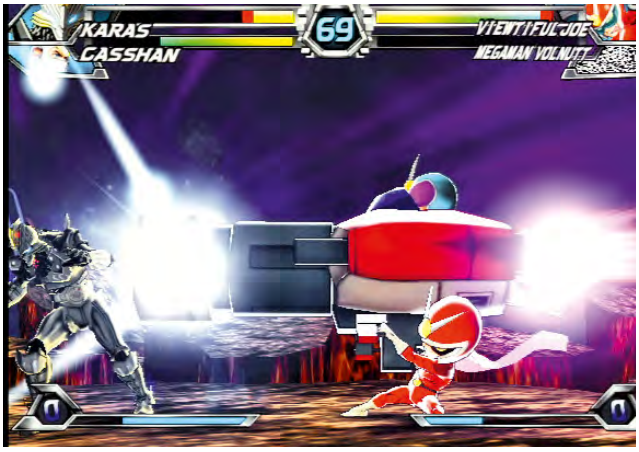
Im Lauf der Jahre ließ Capcom seine Charaktere sich immer wieder mit Helden anderer Comic- oder Spiele-Serien kloppen. In **Capcom vs. SNK** traten sie gegen Prügel-Legenden aus NeoGeo-Spielen an, in **Marvel vs. Capcom** gegen auch hierzulande bekannte Helden aus dem Marvel-Comic-Universum. Heraus kamen insgesamt sechs sehr gute Beat 'em Ups, die allerdings im Schatten der großen **Street Fighter**-Reihe standen. Vielleicht schafft die Reihe auf der Wii ihren Durchbruch, wo es abgesehen von **Super Smash Bros. Brawl** nur wenig hochkarätige Konkurrenz im Prügel-Genre gibt.

Gameplay

Auf den ersten Blick unterscheidet sich **TvC** nicht groß von den übrigen **Capcom-vs.**-Titeln, doch beim Spielen merkt man sofort, dass der **Tatsunoko**-Teil an die Eigenschaften der Wii-Steuerung angepasst wurde. Das Gameplay ist wie gewohnt zu 100 % zweidimensional und auch die Special-



Team-Move: Besonders spektakulär wird's, wenn ihr eure Kämpfer Team-Attacken ausführen lasst. Hier schlagen Mega Man und Ryu gemeinsam zu.



Abgefahren: Total irre Spezial-Attacken, beispielsweise wenn Viewtiful Joe zu seiner leicht überdimensionierten Knarre greift, bietet das Spiel zuhauf!

In technischer Hinsicht präsentiert sich Capcoms Wii-Prügler von seiner Schokoladenseite!

Moves funktionieren wie von Capcom-Beat-'em-Ups gewohnt: Ihr führt beispielsweise Viertel- oder Halbkreise mit Digikreuz, Nunchuk oder Stick aus und drückt dabei die Buttons. Neu hierbei ist, dass die Buttons nur die Stärke (leicht, mittel, schwer) bestimmen, nicht aber, ob ihr Schläge oder Kicks ausführt. So lassen sich die verschiedenen Spezialattacken der Charaktere sehr leicht ausführen – fast einen Tick zu leicht. Denn beim Zocken haut man sich die Specials regelrecht um die Ohren, was zwar sehr spektakulär aussieht, der Übersicht aber ein wenig schadet. In den Fights tretet ihr jeweils mit zwei Kämpfern an – lediglich mit dem riesigen Roboter aus **Lost Planet** oder dem gigantischen Tatsunoko-Kämpfer Gold Lightan steigt ihr alleine in den Ring. Einziger – und kleiner – Kritikpunkt bei den Charakteren ist deren Balancing. Einige Recken sind mit starken Moves und Combos ausgestattet, während die anderer spürbar schwächer sind. Sehr erfreulich hingegen ist, dass sich das Spiel sowohl für Einsteiger als auch für Prügel-Veteranen eignet, die tiefer in das Kampfsystem eintauchen wollen. Und obendrein gibt's auch noch ein paar freischaltbare Mini-Games, die mit bis zu vier Spielern gedaddelt werden können.

⊕ Technik

In technischer Hinsicht präsentiert sich Capcoms Wii-Prügler von seiner Schokoladenseite. Die farbenfrohe Grafik mit den megaspektakulären Effekten und dem Hauch von 3D in den Umgebungen ist eine Augenweide und auch die Charaktere beider Teams sehen super aus. Beim Japano-Sound scheiden sich die Geister, objektiv betrachtet passt die musikalische Untermalung aber ganz gut zur Prügel-Action auf dem Bildschirm. Die Steuerung ist vorbildlich: Ihr könnt mit Wii-FB, Wii-FB und Nunchuk, Classic Controller, GameCube-Pad und Arcade-Stick spielen – je nachdem, womit ihr am besten zurechtkommt. Wie sich der Online-Modus schlägt, konnten wir zum Zeitpunkt der Heftabgabe noch nicht ausprobieren, doch sollten Capcom hier keine groben Schnitzer unterlaufen sein, können Online-Zocker bei unserer Mehrspielerwertung ruhig noch das eine oder andere Prozent draufpacken. Insgesamt ein tolles Gesamtpaket, das sowohl Einsteiger als auch anspruchsvollen Beat-'em-Up-Fans eine Menge Spielspaß bereiten wird! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic-Controller, GameCube-Pad, Arcade-Stick
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	4
ONLINE-FUNKTIONEN	Ranglisten, Kämpfe

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Auf der Wii bin ich jetzt auch erstklassig versorgt!"

Mein Vorurteil › Das Spiel wird gut, aber reichen eine tolle Optik und viele coole Kämpfer zum Prügel-Hit? Was die Steuerung anbelangt, bin ich skeptisch.

Anfangs war die Steuerung für mich als alten **Street Fighter**-Veteranen etwas ungewohnt, doch nach kurzer Spielzeit konnte ich mich auch damit anfreunden. Dann machte das Game enormen Spaß, auch wenn man bei zu viel Action den Überblick verlieren kann. Die Tatsunoko-Kämpfer waren für mich zwar fast komplett unbekannt, doch sind viele sehr interessante Charaktere darunter, die sich nicht vor den Capcom-Recken zu verstecken brauchen. Für mich persönlich bleibt **Street Fighter** zwar DAS Capcom-Prügelspiel schlechthin, auf der Wii bin ich mit **Tatsunoko vs. Capcom** jetzt aber auch erstklassig versorgt!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolle Optik
- ⊕ Online-Modus
- ⊕ Rundes Gameplay
- ⊕ Gute Steuerung
- ⊕ Sehr viele Kämpfer
- ⊕ Minispiele für bis zu 4 Spieler

CONTRA

- ⊖ Gelegentlich unübersichtlich
- ⊖ Unbekannte Tatsunoko-Kämpfer
- ⊖ Minimale Balancing-Schwächen

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	88

Schlimmer als Schwarzfahrer: Der Zug scheint voller Zombies zu sein.

Wie im Kino: Nett animierte Zwischensequenzen erzählen die Hintergrundgeschichte.

Genre: Survival-Horror | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** 22. Januar 2010

RESIDENT EVIL ARCHIVES RESIDENT EVIL ZERO

Text | Tom Sauer

Auf der Spur des T-Virus: Mit diesem Prequel erlebt ihr die Vorgeschichte zu **Resident Evil** jetzt endlich auch auf der Wii!

FAQs

Resident Evil Zero? Der Name kommt mir bekannt vor. Gab's das nicht schon mal?
Bereits 2002 erschien **Resident Evil Zero** exklusiv für den GameCube. Nun wurde der Titel im Rahmen der **Resident Evil Archives**-Reihe 1:1 auf Nintendos Wii portiert. Das gleiche Schicksal ereilte in diesem Jahr auch schon den ersten Teil von **Resident Evil**.

Worum geht's denn in Resident Evil Zero?
Chronologisch gesehen spielt die Handlung vor dem ersten Teil. Ihr schlüpft in die Rolle von Rebecca Chambers, Mitglied des Bravo-Teams der bekannten Spezialeinheit S.T.A.R.S., sowie von Billy Coen und erlebt die Vorgeschichte des T-Virus-Ausbruchs in Raccoon City.

Gibt es denn nennenswerte Besonderheiten im „nullten" Teil?
Im Verlauf der Handlung trifft Rebecca auf den flüchtigen Sträfling Billy Coen. Dank des sogenannten „Buddy Systems" ist es jederzeit möglich, zwischen den beiden Charakteren zu wechseln. Dies ist auch nötig, um im Spiel voranzukommen.

Wie ist die Umsetzung denn technisch geworden?
Genau genommen handelt es sich um eine vollständige 1:1-Portierung. Dadurch sind einige Elemente des Gameplays nicht mehr ganz zeitgemäß und auch das 16:9-Bildformat wird leider nicht unterstützt. So flimmert **Zero** nur im 4:3-Format über den Fernseher.

Und die Steuerung? Werden neue Alternativen geboten?
Auf unnötiges Wii-FB-Gefuchtel hat Capcom glücklicherweise verzichtet. Es ist zwar möglich, mit Wii-FB und Nunchuk zu spielen, die Tasten wurden jedoch alle klassisch belegt. Alternativ gibt es auch die Möglichkeit, mit dem Classic- oder GameCube-Controller auf Zombiejagd zu gehen.

Wir schreiben das Jahr 1998. Ein Trupp der Spezialeinheit S.T.A.R.S. ist auf dem Weg in den Raccoon Forest, wo es zu einem Zwischenfall mit dem geheimnisvollen T-Virus gekommen ist. Die Geschichte von **Resident Evil** dürfte eigentlich jedem älteren Videospieler bekannt sein. Doch was genau hat es mit dem T-Virus auf sich? Und wie ist es zu dem Zwischenfall in Raccoon City gekommen? Aufschluss gibt **Resident Evil Zero**. Bereits im Jahr 2002 exklusiv für Nintendo GameCube erschienen, können nun auch Wii-Besitzer den T-Virus bis zu den Anfängen zurückverfolgen. Im Rahmen der **Resident Evil Archives**-Reihe spendierte Capcom der Nintendo Wii nämlich eine 1:1-Umsetzung des Horror-Klassikers. Aber kann der mittlerweile etwas in die Jahre gekommene Survival-Horror auch heute noch überzeugen?

Zombies: Die lebenden Untoten gehören zu den häufigsten Gegnern in **Resident Evil**.

Horror-Atmosphäre

Während aktuelle Horror-Titel immer mehr Wert auf Action und weniger auf Schockmomente legen, sah das vor ein paar Jahren noch ganz anders aus. So auch bei **Resident Evil Zero**. Zombies, die plötzlich durch Fensterscheiben krachen, oder Monster, die euch hinterrücks angreifen, sind da keine Seltenheit. Die stetige Munitionsknappheit und die düstere Kulisse inklusive passender Sounduntermalung machen die Horror-Atmosphäre perfekt. Doch fangen wir ganz von vorne an: Ihr schlüpft in die Rolle von Rebecca Chambers und sucht mit dem restlichen S.T.A.R.S.-Team die Umgebung im Raccoon Forest nach dem flüchtigen Sträfling Billy Coen ab. In einem Zug wird Rebecca schließlich fündig. Doch als der Zug sich plötzlich in Bewegung

setzt und zu allem Übel auch noch mit unzähligen Zombies gefüllt ist, sehen Rebecca und Billy keine andere Möglichkeit, als zusammenzuarbeiten, um diesem Schlamassel zu entkommen.

⊕ Partner-System

Größte Besonderheit ist das sogenannte „Buddy-System". Dies ermöglicht es euch, jederzeit zwischen Rebecca und Billy zu wechseln. Ohne große Unterbrechungen könnt ihr so einen der beiden Helden steuern. Falls ihr mit beiden unterwegs seid, übernimmt die KI die Kontrolle des Partners. Das Zusammenspiel im Team ist bitter nötig, um im weiteren Spiel voranzukommen. Denn die beiden Charaktere besitzen auch unterschiedliche Fähigkeiten. So kann beispielsweise nur Billy schwere Gegenstände verschieben und nur Rebecca Heilkräuter mischen. Oft erfordern auch die Lösungen der zahlreichen Rätsel gekonntes Teamwork. Mit den Denksportaufgaben seid ihr fast die Hälfte des Spiels über beschäftigt. Egal ob Zahlen-, Schiebe-, oder Logikrätsel und einfache Puzzles: Einige Passagen werden euer Gehirnschmalz stark beanspruchen. Die andere Hälfte des Spiels widmet ihr den zahlreichen Zombies, Monstern und Bossgegnern. Wie bereits erwähnt, artet dies jedoch nie in einer übertriebenen Ballerei aus, da ihr stets an eure Munitionsvorräte denken müsst. Vor allem stärkere Waffen spart ihr euch besser für die zähen Endbosse.

⊖ Altbackenes Gameplay

Doch so sehr man die stimmige Atmosphäre, die kniffligen Rätsel und das grandiose Survival-Horror-Feeling in aktuellen Titeln missen mag, merkt man dem Spiel doch sein in die Jahre gekommenes Gameplay an. Es fehlt eindeutig an Komfort. Da hätten wir zum einen die festen Kameraperspektiven. Was damals noch für Spannung und schweißnasse Hände sorgte, ist heute nur noch nervtötend und erzeugt höchstens jede Menge Frust. Als Nächstes wäre da die komplizierte Steuerung. Man dreht sich stets um seine eigene Achse und Schießen ist nur möglich, während man stillsteht. Der nächste Kritikpunkt: das unkomfortable Inventar. Lediglich sechs freie Plätze hat jeder Charakter für zahlreiche Gegenstände übrig. Das hat zur Folge, dass man einige Wege mehrmals laufen muss, nur um einen bestimmten Gegenstand zu holen. Wenigstens ist es nun möglich, die Objekte jederzeit abzulegen. Durch eine Markierung auf der Karte lassen sie sich auch schnell wiederfinden. Die Gegenstandskisten gehören somit endgültig der Vergangenheit an. Jedoch immer noch mit von der Partie: Speichern an Schreibmaschinen mithilfe von Farbbändern und die „Wir öffnen jede Tür in Zeitlupe"-Ladesequenzen.

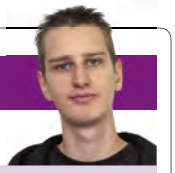
⊖ Angestaubte Technik

Ebenfalls nicht mehr ganz zeitgemäß präsentiert sich die Technik. Doch obwohl sich die GameCube-Herkunft nicht leugnen lässt, sieht das Spiel dank der vorgerenderten Hintergründe noch immer recht gut aus. Auch die vorgerenderten Zwischensequenzen können sich noch sehen lassen. Dass die Soundkulisse bei so einem Titel eher dürftig ausfällt, dürfte klar sein. Das Stöhnen der Zombies und die stets passende Musikuntermalung tragen jedoch einen großen Teil zur Atmosphäre bei. Gesteuert wird das Gruselspektakel übrigens ganz klassisch, wahlweise per Wii-FB und Nunchuk, Classic- oder GameCube-Controller. Auf unnötiges Wii-FB-Gefuchtel wurde glücklicherweise verzichtet. Peinlich: Capcom hat es nicht geschafft, dem Titel eine 16:9-Unterstützung zu verpassen, und deshalb flimmert das Geschehen nur im 4:3-Format über den Fernseher. Auch wenn es eine 1:1-Umsetzung ist – das wäre doch wohl das Mindeste gewesen, liebe Entwickler! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Classic- oder GameCube-Controller
VIDEO	4:3, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • TOM SAUER



„Guter Survival-Horror der alten Schule."

Mein Vorurteil › Bereits vor knapp sieben Jahren auf dem GameCube durchgespielt und für gut befunden. Aber jetzt als Remake auf der Wii? Muss das sein?

Wow. Die festen Kameraperspektiven. Die Steuerung. Das Speichersystem. Das viel zu kleine Inventar. Ich fühlte mich glatt um zehn Jahre zurückversetzt. **Resident Evil Zero** ist wirklich klassischer Surival-Horror, wie er im Buche steht. Und dazu auch noch richtig gut. Für mich jedoch kein Grund, ein Spiel, das ich genauso auf dem GameCube spielen kann, noch mal für die Wii zu veröffentlichen. Fans der Serie sehen sicherlich über das altbackene Gameplay hinweg, werden den Titel aber schon längst gespielt haben. Und neue Spieler wird **Zero** heute nur schwer anlocken können. Wer dieses Stück Software-Geschichte jetzt noch nachholen möchte, bitte schön. Ansonsten sollte man es doch lieber ruhen lassen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Horror-Atmosphäre
- ⊕ Partner-System
- ⊕ Rätseleinlagen
- ⊕ Zwischensequenzen

CONTRA

- ⊖ Unzeitgemäßes Gameplay
- ⊖ Altbackene Steuerung
- ⊖ Kleines Inventar
- ⊖ Nur 4:3-Bildformat

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--

Knifflig: Im Spiel erwartet euch jede Menge Rätsel. Hier müssen die Figuren auf dem Schachbrett richtig angeordnet werden.

Infiziert: Neben den Zombies trefft ihr auch auf zahlreiche andere mutierte Wesen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Motion-Tracking-Kamera
VIDEO	16:9, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
VIKTOR EIPPERT

„Nicht mein Favorit unter den Fitness-Spielen“

Mein Vorurteil ▸ Ein Spiel ersetzt nie den Besuch im Fitnessstudio!

Betrachtet man **Your Shape** als ernstes Fitnessprogramm – ein Spiel im eigentlichen Sinne ist es sowieso nicht –, macht es seine Sache nicht schlecht. Doch die Trainer mit ihrem beschränkten Wortschatz motivieren einen nicht unbedingt und die ungenaue Kamera hilft auch wenig. Schade, denn das Konzept als solches gefällt mir sehr gut, nur an den Details hapert es leider.

WERTUNGEN

PRO

- Moderne Motion-Tracking-Technologie
- An Spieler angepasstes Training
- 70 verschiedene Musikstücke …

CONTRA

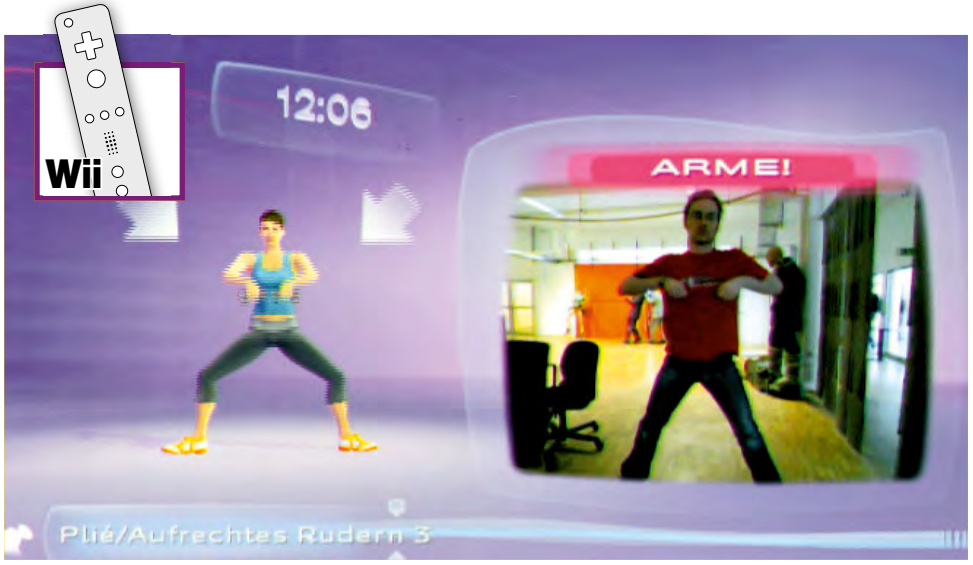
- … die man nicht frei wählen darf
- Ungenaue Bewegungserkennung
- Nervige Trainer-Sprüche

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	--



Die Kamera erkennt eure Bewegungen teilweise nicht mal, obwohl ihr sie völlig richtig ausführt. Das kann schnell zu Frust führen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich

YOUR SHAPE

Text | Viktor Eippert

Dank Kamera besser als **Wii Fit**?

Fitness-Spiele sind spätestens seit **Wii Fit** stark im Kommen. Man kann inzwischen schon von einer Fitness-Welle sprechen, die über uns hereinschwappt und immer mehr Leute mitreißt. Doch trotz dieses beachtlichen Vormarsches bleibt die Frage, ob ein Spiel richtige körperliche Bewegung in Fitnessstudios oder in der Natur ersetzen kann.

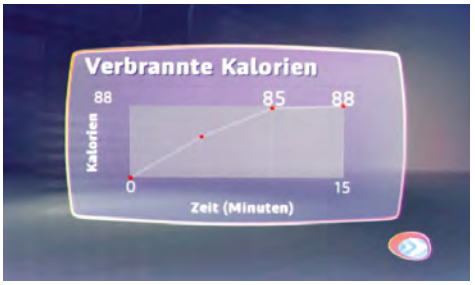
⊕ Ungehindert

Nun reiht sich auch **Your Shape** in die Riege der Trainingsprogramme für die Wii ein. Im Gegensatz zu seinen Kontrahenten werden eure Bewegungen nicht durch die Wii-Mote erfasst, sondern direkt per Webcam! Zunächst scannt euch die kleine Linse und ihr gebt eure Körperdaten wie Größe, Gewicht und Geschlecht an. Aus diesen Daten erstellt **Your Shape** ein virtuelles Abbild von euch. Nun gilt es, einen ersten Fitnesstest zu absolvieren, damit das Programm euch einschätzen kann. Je nachdem, wie ihr dabei abschneidet, erstellt das Spiel ein Trainingsprogramm – samt auf euch abgestimmtem Workout und Trainingskalender. Und schon kann es mit dem Training losgehen, zumindest beinahe. Zuerst trefft ihr Vorbereitungen, damit euch die Kamera möglichst gut erkennt: Räumt störende Möbel aus dem Weg und kleidet euch kontrastreich zum Hintergrund. Wenn ihr nun euer Training beginnt, könnt ihr getrost die Wii-Fernbedienung beiseitelegen, denn **Your Shape** kommt ohne Eingabegerät aus! Die virtuelle Trainerin Lisa turnt die Übungen vor und ihr ahmt sie nach. Dabei werdet ihr ständig von der Kamera gefilmt und auf dem Bildschirm wiedergegeben. Je nachdem, wie genau ihr die Bewegungsabläufe nachmacht, gibt's eine Wertung und Tipps. Am Ende der 15 bis 75 Minuten langen Trainingssession erhaltet ihr neben der Wertung eine Zusammenfassung eurer Leistung. Neben klassischem Training stehen euch Herausforderungen wie zum Beispiel Yoga-Übungen zur Auswahl.

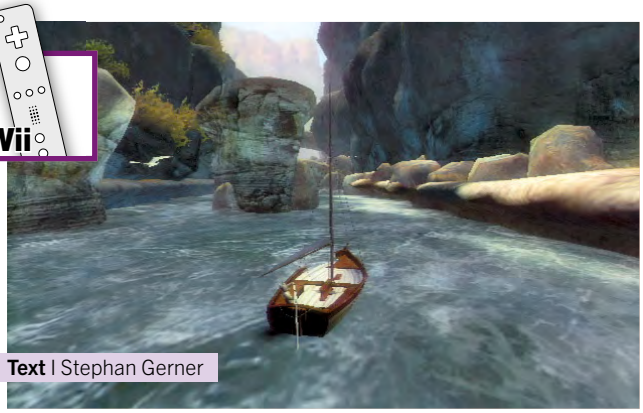
⊖ Ungenau

Die Motion-Tracking-Technik ist zwar innovativ, aber leider auch unausgereift. Bewegungen werden gelegentlich falsch gedeutet und sogar Stillstehen kann zum Erfolg führen! Um eine reibungslose Erkennung zu gewährleisten, benötigt ihr einen möglichst leeren Raum mit perfekter Beleuchtung. Auch solltet ihr euch eines vor Augen führen: **Your Shape** ist mehr ein Fitness-Programm als ein lockeres Spiel, bei dem ihr euch zusätzlich bewegt. Zwar folgen nach jeder Übung kurze Pausen zum Entspannen, doch gibt es keine Minispiele zur Auflockerung. Hier geht es um strikte Gewichtsabnahme, nicht um Unterhaltung! ■

Im Kalender tragt ihr eure Trainingstage ein.



Nach dem Workout werden alle Daten genau aufgeschlüsselt.



Text | Stephan Gerner

WO DIE WILDEN KERLE WOHNEN – DAS VIDEOSPIEL

Sei wild! Gefährlich und wild!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Griptonite Games | **Hersteller:** Warner Bros. | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

Nach einem Streit mit seiner Mutter fährt der kleine Max mit einem Boot ins Land der Wilden Kerle, liebenswerte Ungeheuer, die ihn prompt zum König krönen. Jedoch: König werden ist nicht schwer, König sein dagegen sehr! Denn als frischgebackener Monarch muss sich Max nun um sämtliche Probleme auf der Insel kümmern. Ihr steuert den jungen Protagonisten im Wolfskostüm per Nunchuk übers Eiland und besiegt hochgradig gefährliche Glühwürmchen (!), indem ihr sie mit eurem Zepter erschlagt. Außerdem erwarten euch mittelschwere Sprungeinlagen, die vor allem durch die ungenaue Kameraeinstellung kompliziert werden. Für ein wenig Abwechslung sorgen die Stages, in denen ihr Boot fahrt oder auf einem Wilden Kerl reitet. Im Dorf könnt ihr außerdem mit den Wilden Kerlen interagieren und sie beispielsweise zu einer Schlammschlacht herausfordern. Passt aber auf, dass ihr sie nicht zu sehr reizt, sonst setzen sie sich mit äußerst rabiaten Mitteln zur Wehr. Nettes Action-Adventure für Fans des gleichnamigen Kinofilms. ■

PRO
- Viel zu sammeln
- Wachsendes Wilde-Kerle-Dorf
- Schöne Zwischensequenzen

CONTRA
- Unübersichtliche Kameraführung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	--

Text | Christoph Kraus

HYSTERIA HOSPITAL EMERGENCY WARD

Hysterisch ist hier allenfalls die Meinung des Testers!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** GameInvest | **Hersteller:** Oxygen Games | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ohne Altersbeschränkung

Wenn eine Spielbeschreibung im Handbuch nur zwei Seiten füllt, kann kein allzu komplexes Spiel dahinterstecken. Aber nicht mal unsere niedrig angesetzten Erwartungen wurden erfüllt! **Hysteria Hospital** sieht aus wie eines der zahllosen Flash-Spiele, die man aus dem Internet kennt, und es spielt sich auch so: Ihr schnappt euch einen Patienten, verabreicht ihm das Medikament, das er braucht, behandelt seine Erkrankung und reicht ihn dann eine Abteilung weiter, wo die Behandlung fortgesetzt wird. Hartnäckige Krankheiten sind ein Fall für den Krankenwagen – also nix wie ab zum Facharzt! Leider lässt die starre Präsentation mit „Kassenpatienten-Charme“ jegliche Atmosphäre vermissen. Auch der Spielablauf wiederholt sich viel zu oft. Unverständlich sind auch die langen Ladezeiten – denn es gibt ja keine gute Grafik! ■

PRO
- Das Konzept klingt … äh … lustig

CONTRA
- Spielkonzept auf Flash-Niveau
- Miese Animationen
- Wird nach zehn Minuten langweilig

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
48	--

Patient kommt. Will Behandlung. Geht heim. Das ist das Spielprinzip, in drei kurzen Sätzen erklärt. Und wenn ihr sagt „Das ist aber wenig“, dann habt ihr leider Recht.

Das Flötespielen ist für manche Leser eine wahre Geduldsprobe.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Erhältlich

DS

SOLO HIT N-ZONE

VIDEO AUF DVD ABO-VERSION ONLY

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

Text | Christoph Kraus

Link hat die Endstation erreicht. Jetzt kommentieren Leser und Redaktion alle Pros und Kontras des Zelda-Abenteuers!

ACHTUNG! DIESER EXTRAKASTEN VERRÄT FAKTEN, DIE IHR AM BESTEN ERST NACH DEM DURCHSPIELEN LESEN SOLLTET!

FAQs ?!

Wie lang ist die Spielzeit?
Auch wenn das Hauptmenü des neuen **Zelda**-Abenteuers keinen Zähler für die Spielzeit aufweist, so wollen die Entwickler damit sicher keine Defizite kaschieren. Um **Spirit Tracks** vollständig durchzuspielen, vergehen mindestens 25 Stunden. Wer darüber hinaus alle Stempel und Hasen sein Eigen nennen möchte, darf gut zehn Stunden hinzuzählen. Somit ist das Spiel für DS-Verhältnisse überaus komplex und liegt in etwa auf Augenhöhe mit **Phantom Hourglass**. Dass es im Vergleich mit dem N64-Epos **Ocarina of Time** den Kürzeren zieht, ist aufgrund der relativ kurzen Entwicklungszeit des DS-Spiels verständlich.

Wie endet das Spiel?
In den letzten Spielstunden kommt es zu einem wahren Showdown fetter Endgegner. Erst legt ihr euch mit der Dämonenlok an, die mit einigen gezielten Schüssen vom Bildschirm verschwindet, dann rettet ihr Prinzessin Zelda (in Form einer Marionette) aus dem vorderen Waggon eines Zugs aus den feindlichen Klauen, in denen sie sich befindet. Im letzten Gefecht habt ihr es mit einer Bestie zu tun, die unter anderem mit überdimensionalen Feuerbällen für Unruhe sorgt. Vielleicht überbietet es Nintendo in der letzten Passage des Spiels ein bisschen mit solchen Gefechten. Aber die Endsequenz bohnt die Mühe mit Sicherheit.

Wie hoch ist der Anteil an Nebenquests?
Der Anteil an Nebenaufgaben ist groß, aber dennoch für den Spieler stets überschaubar und nicht abschreckend. Zusatzmissionen wie die Hasenjagd oder das Stempelsammeln motivieren zum Weiterspielen, auch die Suche nach allen Lokomotiv-Teilen verlängert die ohnehin schon hohe Gesamtspielzeit. Allerdings sind all diese Quests nicht spielrelevant und beeinflussen die eigentliche Handlung kaum. Jeder Spieler muss sich also gut überlegen, ob er so viel Zeit investieren möchte, um einen 100%-Speicherstand zu besitzen. Wer sich darauf einlässt, wird mit einer enormen Spielzeitverlängerung belohnt.

Wie hoch ist der Anteil recycelter Spielelemente?
Die Tempel-Designer haben weitaus weniger Elemente wiederverwertet, als es bei **Phantom Hourglass** der Fall war. Damals kam der Tempel des Meereskönigs viel zu häufig in immer derselben Form vor – jetzt ist der Turm der Götter, den **Spirit Tracks** bietet, viel abwechslungsreicher und belanlne so aufwendig inszeniert wie ein regulärer Tempel. Man darf dennoch nicht vergessen, dass Nintendo das technische Grundgerüst aus dem Vorgänger übernommen hat. Insofern wurden tatsächlich gewisse Elemente, die etwa Steuerung und Spielaufbau betreffen, recycelt.

Was sind die größten Stärken und Schwächen?
Die Fans sind sich einig: **Spirit Tracks** ist besser als **Phantom Hourglass** – und das spiegelt sich auch in unserer Gesamtwertung wider (Einzelspielerwertung: zwei Prozent Aufschlag). Allerdings stören sich manche Spieler am verstärkten Mikrofon-Einsatz, der bei der Benutzung der „Flöte des Landes" mehr schlecht als recht funktioniert. Auch die Luftkanone setzt das ständige Blasen ins DS-Mikro voraus – das ist in der Öffentlichkeit mitunter störend. Doch Spielzeit, Atmosphäre, Rätselideen und Story sind nach einhelliger Meinung der Community und der Redaktion überragend. Die Mischung stimmt einfach!

KILIAN STERFF LOBT

N-ZONE meint:

Du sprichst ein Spielelement an, das schon in **Phantom Hourglass** sinnvoll war, aber nicht allzu oft genutzt wurde. Auch wir sind große Freunde der Notizfunktion und begrüßen es, dass sie in **Spirit Tracks** etwas häufiger zum Einsatz kommt – beispielsweise wenn ein Rätsel von uns verlangt, eine bestimmte Route einzuzeichnen, um den großen Schlüssel schadlos zur entsprechenden Tür zu bugsieren. Auch während der Zugfahrten ist es überaus nützlich, bestimmte Bahnhöfe oder Abkürzungen in die Karte einzutragen, damit man sie beim nächsten Mal leichter findet. Allerdings hätten wir uns hier und da ein erweitertes Tagebuch gewünscht, in das auch längere Sätze passen. Denn wo zum Henker soll man den Hinweis „Anouki-Kaufladen – 2.000 Rubine für Herzcontainer“ hinkritzeln? Da helfen nur kryptische Symbole, die man nach fünf Stunden wieder vergessen hat …

RELDA MECKERT

N-ZONE meint:

Der Schwierigkeitsgrad? Zu niedrig? Du beliebst zu scherzen! Wir hatten nach dem ersten Tempel zwar ebenfalls Zweifel, wo denn die Herausforderung bleibt, aber diese waren spätestens nach der zweiten Ausbaustufe des Turms der Götter verflogen. Auch deine Kritik an der Anzahl der Tempel können wir nicht ganz nachvollziehen: Zwar war **Phantom Hourglass** im direkten Vergleich mit zwei zusätzlichen Tempeln dem Nachfolger überlegen, allerdings ist der Turm der Götter (aus **Spirit Tracks**) deutlich kreativer inszeniert als der Tempel des Meereskönigs (aus **Phantom Hourglass**), der vielfach wiederverwertet wurde. Auch die Endbosse sind im neuen Mobil-**Zelda** gewohnt knallharte Brocken, die nur mit der richtigen Strategie klein beigeben. **Zelda** eben! Fabelhaft!

DIE MEINUNG • VIKTOR EIPPERT

„Gebt mir Freilauf!“

Mein Eindruck vom letzten Monat wurde noch weiter bestätigt. **Spirit Tracks** spielt sich bis zum Schluss super und ist abwechslungsreich und stimmig. Die Umgebungen sind grundverschieden und die Rätsel samt Phantomen clever und immer fair. Ich hätte mir nur eine frei begehbare Oberwelt gewünscht, denn das Bahnelement schränkt nicht nur ein, sondern ist auf Dauer auch eintönig und zeitweise sogar nervtötend. Das wäre besser gegangen!

SCEDDAR MECKERT

Die Zugfahrten habe ich zwar nicht unbedingt als langweilig empfunden, allerdings vermisse ich eine frei begehbare Welt!

N-ZONE meint:

Ob es an der begrenzten Leistungsfähigkeit des DS-Prozessors oder an der Kreativität der **Zelda**-Entwickler liegt, wissen wir nicht. Aber auch wir hätten gegen eine offene Spielwelt in der Tradition von **Link's Awakening** oder – in dreidimensionalem Gewand – **Twilight Princess** nichts einzuwenden gehabt. Stattdessen dominieren bei **Spirit Tracks** abgegrenzte Streckenabschnitte, die sich nur durchs Justieren der Gleise beeinflussen lassen. Das dämmt die Erkundungsfreiheit zwar massiv ein, erhöht aber auch die Übersicht, da man sich nicht von irritierenden Details am Streckenrand ablenken lässt. Nach **The Wind Waker** und **Phantom Hourglass**, in denen man jeweils an Bord eines Schiffes ging, wird es Zeit, wieder ein Abenteuer hoch zu Ross zu erleben – endlich auch auf dem DS!

Im Gegensatz zu Phantom Hourglass muss man Gott sei Dank nicht immer wieder alles von vorne machen, wenn man in den Turm der Götter zurückkehrt!

CONANGIGA LOBT

N-ZONE meint:

Jeder **Zelda**-Spieler kennt das: Man betritt einen Tempel, fühlt sich zunächst aufgrund der Raumstruktur verwirrt und erst nach einigen Stunden heimisch. Dann findet man ein Item, beispielsweise einen Felsbrocken, schiebt diesen an eine bestimmte Stelle – und schafft sich damit eine Plattform, mit der man künftig abkürzen kann! Solche versteckten Trampelpfade zeichnen seit jeher die Genialität der **Zelda**-Rätsel aus. Dass man alle bis dahin gesammelten Gegenstände und Rubine behält, ist ebenfalls ein großer Trumpf. Nicht auszudenken, wie die Motivation sinken würde, wenn die Lichttropfen bei jedem Ableben gelöscht würden!

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

„Weniger Recycling!“

Mein größter Pluspunkt › Die Tempel sind immer noch mit genauso viel Liebe zum Detail kreiert wie die übrigen Teile. Es steckt Herzblut drin!

Der Tempel des Meereskönigs aus **Phantom Hourglass** wurde viel zu häufig wiederverwertet. Ständig musste man an den bereits besuchten Ort zurückkehren. Das roch nach Gameplay-Recycling! Bei **Spirit Tracks** haben sich die Entwickler auf Originalität besonnen: Alle Tempel wirken anders, sogar der Turm der Götter ist stets herausfordernd. Das unterstreicht unsere Einzelspielerwertung in Höhe von 90 %, die wir in der letzten N-ZONE vergaben.

SIEGEREHRUNG!

Olympische Spiele mal anders: Diesmal küren wir die besten mobilen Zelda-Abenteuer! In unserer Community auf www.n-zone.de gingen wir der Frage nach, welche Serienableger am beliebtesten sind. Ist Spirit Tracks genauso populär wie das kultige Handheld-Debüt Link's Awakening? Und wie hoch stehen Oracle of Ages/Seasons, The Minish Cap und Phantom Hourglass bei den Forenmitgliedern im Kurs?

Mizze:

Auf dem letzten Platz landet bei mir **Phantom Hourglass**, da es absolut keinen Wiederspielwert für mich hat. Dieser Tempel, den man immer und immer wieder spielen muss … Das ist so anstrengend, zeitraubend, unmotivierend und einfach nur die dümmste Idee, die Nintendo meiner Meinung nach je hatte! **Spirit Tracks** landet dann nur auf Platz 4, wegen der nervigen Flöteneinlagen. Ganz ehrlich, nach 70 Versuchen (und das ist kein Scherz!), das Lied der Erneuerung gemeinsam mit Spule zu spielen, bin ich einfach nur frustriert! In einem Spiel nicht weiterzukommen, weil man nicht in der Lage ist, ein Lied zu spielen! Das Üben bringt einem rein gar nichts, da einem nicht gesagt wird, ob man richtig oder falsch gespielt hat.

SignZ:

Link's Awakening war schon auf dem Game Boy schön anzusehen, wurde aber auf dem Game Boy Color durch die Farben um einiges interessanter, nicht zuletzt durch den Zusatztempel. **The Minish Cap** bietet eine schöne Story und ein gut gemachtes Medaillen-Freischaltsystem. Das ist ein kleiner, aber feiner Ansporn, alle Figuren zu sammeln. Warum landen die DS-Teile bei mir an letzter Stelle? Ganz einfach: wegen der Touchscreen-Steuerung. Zwar habe ich mich daran gewöhnt, jedoch fehlt mir die klassische Steuerkreuz-plus-Tasten-Steuerung. Sie hat doch in anderen Teilen tadellos funktioniert. Klar, so kann man gezielt angreifen. Trotzdem hätte ich mir eine Lösung gewünscht, in der man zwischen Touchscreen- und Tasten-Steuerung wählen könnte. Zu guter Letzt finde ich eines bei allen Handheld-Teilen schade: die vergleichsweise kurze Story (vor allem in den DS-Teilen). Während es einmal acht Tempel plus Endtempel gab (und zwar in **Link's Awakening** und **Oracle of Ages/Seasons**), sind es heute nur noch vier oder fünf.

1 LINK'S AWAKENING

2 ORACLE OF AGES/SEASONS

3 THE MINISH CAP

4 SPIRIT TRACKS

5 PHANTOM HOURGLASS

Conangiga:

Also, **Phanton Hourglass** hatte sieben Dungeons, den Tempel des Meereskönigs nicht mitgezählt. Warum es jetzt zwei weniger sind, ist mir ein vollkommenes Rätsel. Auch **The Minish Cap** hatte gerade einmal fünf Dungeons, ohne Schloss Hyrule. Das Spiel war trotzdem super. Ob die Tempel zu leicht waren oder nicht oder ob sie zu kurz waren oder nicht, ich will keinen davon missen! Was mir bei **Phantom Hourglass** aufgefallen ist, war die Austauschbarkeit der Dungeons. Ohne eigene Musik kam zum Beispiel überhaupt kein Feeling für das Dungeon-Thema auf. Es kam mir immer so vor, als würde man eine einfache Höhle inspizieren. Und obwohl ich **Phantom Hourglass** sogar ganze zwei Mal durchgezockt habe, kann ich mich nur noch verschwommen an die Tempel erinnern.

DIE MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Das ist Meckern auf hohem Niveau."

Meine größte Kritik › Die Melodien mit der Flöte des Landes nachzuspielen, gelang oft erst nach dem 20. Versuch. Das nervte mitunter gehörig.

So lange wie **Spirit Tracks** hat mich kein anderes Spiel der letzten Monate beschäftigt – und das schreibe ich nicht nur, weil ich eine Komplettlösung dazu erstellen musste. Scheinbare Kritikpunkte wie die geringe Anzahl der Tempel stellen sich im Nachhinein als nichtig heraus, denn der Turm der Götter kann getrost als XXL-Dungeon hinzugezählt werden und dient nicht nur zum Strecken der Spielzeit. Für mich als treuen Serienkenner ist nur schade, dass es keine versteckten Flaschen und Herzteile gibt, lediglich abgefüllte Tränke und ganze Herzcontainer. Die überall in Hyrule herumhoppelnden Hasen und die Suche nach allen Stempeln sind für mich kein vollwertiger Ersatz dafür. Allerdings meckere ich auf hohem Niveau, denn **Spirit Tracks** ist ein komplexes Spiel, bei dem sich das Durchspielen über mehrere Wochen hinwegstreckt – und das soll erst einmal ein anderer Titel nachmachen!

Hilfe, Dämonen greifen an! Zu den Waffen, Leute!

DS

VIDEO AUF DVD
ABO-VERSION ONLY

SOLO HIT
N-ZONE

Genre: Strategie | **Entwickler:** Capybara Games | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich

MIGHT & MAGIC CLASH OF HEROES

Text | Stephan Gerner

Monster, Magie und mächtig viel Spaß

FAQs

Ja, also was denn nun? Ein Puzzle oder ein Rollenspiel?
Might & Magic: Clash of Heroes ist am ehesten ein Puzzle mit RPG-Elementen. Wie in anderen Puzzlespielen ordnet ihr die nachrückenden Elemente sinnvoll auf dem Spielfeld an. Allerdings könnt ihr ganz im RPG-Stil Artefakte anlegen und durch gewonnene Kämpfe euren Level erhöhen.

Might & Magic? Schon mal davon gehört, aber was genau ist das?
Die PC-Spieler unter euch dürften die erfolgreiche Rollenspielreihe kennen. Seit 1986 erschienen neun Hauptteile und diverse Ableger. Der zweite Teil wurde seinerzeit auch für das Super Nintendo umgesetzt. Eure Aufgabe ist es, euren Heimatplaneten vor einem Angriff der Ancients zu schützen.

Benötige ich Vorkenntnisse über die Might&Magic-Reihe?
Nein, definitiv nicht! Zwar kommen einige Charaktere aus den Vorgängerspielen vor, darunter Godric und Anwen aus **Heroes of Might & Magic V**, allerdings versteht ihr die Story auch als Neueinsteiger. Und das Spielprinzip ist sowieso vollständig neu, auch für langjährige Fans.

Ist der Einstieg in das Spiel sehr kompliziert?
Auch hier können wir euch beruhigen. Es gibt acht vorbildliche Tutorials auf der DS-Karte. Wenn ihr euch eine gute Viertelstunde Zeit nehmt und diese durcharbeitet, erfahrt ihr alles, was ihr über das Spielprinzip wissen müsst, und könnt euch gut vorbereitet ins Abenteuer stürzen.

Ist das Spiel auch für Einzelspieler geeignet?
Auf jeden Fall! Gerade die umfangreiche Kampagne ist speziell für Singleplayer gedacht und wird euch über 20 Stunden lang mit abwechslungsreichen Aufgaben beschäftigen. Auch danach ist ein Kampf gegen einen übermächtigen Computergegner immer wieder eine spannende Herausforderung.

Euer Abenteuer beginnt in den idyllischen, grünen Wäldern von Irollan. In der Rolle der jungen Elfe Anwen müsst ihr miterleben, wie eure Eltern bei einem Angriff von Dämonen getötet werden. Mutterseelenallein macht ihr euch auf die Suche nach eurem Vetter Findan. Gemeinsam mit ihm findet ihr kurz darauf heraus, dass die Fürsten der Unterwelt einen Krieg zwischen Elfen und Menschen provozieren wollen. Eine große Rolle spielt dabei die Klinge des Bindes, eine verzauberte Waffe, deren Besitzer Macht über alle Dämonen hat. Doch bevor ihr euch daranmachen könnt, dieses sagenumwobene Stück Metall aufzuspüren, ist es euer primäres Ziel, Fürst Godric zu finden, der offenbar von den Dämonen gefangen gehalten wird.

Kein Puzzlespiel wie die anderen

Diese spannende Geschichte ist allerdings nur schmückendes Beiwerk, denn im Mittelpunkt stehen die vielen, vielen Kämpfe, die immer wieder von Neuem Spaß machen, Story hin oder her. Auf jedem der beiden Bildschirme des Nintendo DS seht ihr eine Armee, die eurige befindet sich auf dem Touchscreen. Ihr kontrolliert einen bunt gemischten Haufen aus Monstern in drei Farben. Pro Runde habt ihr eine sehr begrenzte Anzahl Spielzüge, meist zwei oder drei, die ihr nutzen könnt, um die Position eines eurer Monster zu ändern. Ihr dürft allerdings nur den hintersten Kämpfer jeder Reihe aufnehmen und diesen auch nur am Ende einer Reihe wieder abstellen. Schafft ihr es, drei gleichfarbige Ungeheuer hintereinander zu positionieren, laden diese sich eine Weile lang auf und greifen anschließend den Gegner an. Drei Monster der gleichen Farbe waagrecht nebeneinander verwandeln sich hingegen in einen Schutzwall, der feindliche Angriffe abwehrt.
Als wäre das noch nicht genug, kommen als zusätzliches Element auch noch die Eliteeinheiten ins Spiel. Sie brauchen besonders lang zum Aufladen, dafür sind ihre Attacken dann aber auch übermächtig und können sogar das ganze Spiel entscheiden. Außerdem verfügt jeder Charakter über einen bestimmten Helden-

Ein gut gefülltes Kampffeld. Na, dann wollen wir doch mal anfangen, oder?

Ritze, ratze mit der Säge: Hier müsst ihr verhindern, dass der Feind einen wertvollen Baum fällt.

Im Einheitenhaus könnt ihr zusätzliche starke Eliteeinheiten in euer Team holen – falls ihr sie euch leisten könnt!

zauber, der eingesetzt werden kann, sobald sich die Magieleiste gefüllt hat. Dann könnt ihr Blitze mitten in die gegnerische Armee schleudern, eine mächtige Barrikade entstehen lassen oder mal eben die kompletten ersten beiden Reihen des feindlichen Aufgebots leer fegen.

Abwechslung im Abenteuer

Während ihr im freien Modus immer wieder zu normalen Kämpfen in unterschiedlichen Konstellationen antretet, bietet die Kampagne auch abwechslungsreichere Aufgaben. So gibt es Kämpfe, in denen es nicht euer Ziel ist, stur die Lebensanzeige des Gegners auf null zu bringen. Früh im Abenteuer müsst ihr beispielsweise verhindern, dass die Druideneiche gefällt wird. Dazu müssen die beiden Holzfäller, die im Hintergrund vor sich hinsägen, mit Attacken getroffen werden. Wenn ihr vorbeischießt, könnt ihr kämpfen, so lange ihr wollt, ohne dass ihr zu einem Ergebnis kommt. Ebenfalls nett sind die immer wieder eingestreuten Rätseleinlagen. Hier gilt es, innerhalb von nur einer Runde das gegnerische Schlachtfeld komplett zu räumen. Das klingt einfach, erfordert aber richtig Hirnschmalz. Hier könnt ihr nur bestehen, wenn ihr weit genug vorausplant und eine große Menge an Kettenreaktionen entstehen lasst. Schade nur, dass die Rätsel außerhalb der Kampagne nicht einzeln auswählbar sind.

Auf einer Weltkarte im Brettspielstil bewegt ihr euch von Aufgabe zu Aufgabe und könnt euch außerdem auf die Suche nach Schatztruhen und optionalen Zusatzkämpfen machen. Zudem hat jede Eliteeinheit ein eigenes Haus, in dem ihr zusätzliche Exemplare dieser starken Kreaturen für teures Gold nachkaufen könnt. Ob ihr euch nun durch die Kampagne arbeitet, die gut und gern über 20 Stunden Spielzeit beansprucht, oder hauptsächlich zu Einzelkämpfen antretet, Spaß werdet ihr mit diesem Puzzle-RPG auf jeden Fall haben! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-Freigabe	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	- / Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	2
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • STEPHAN GERNER

„Noch so'n Kampf und der Tag ist rum!"

Mein Vorurteil › Auweia! Ich bin damals mit **Might & Magic III** auf dem PC gar nicht klargekommen! Das kann ja was werden!

Wow! Lange kein solches „Suchtmittel" mehr gespielt! Das neuartige Spielprinzip fesselte mich stundenlang an den Nintendo DS, immer nach dem Motto „Ein Kampf geht noch", dann noch einer und noch einer. Ich musste mich beinahe zwingen, das Spiel endlich beiseitezulegen und mit dem Schreiben zu beginnen. 19:31 Stunden Spielzeit nach nur zwei Arbeitstagen, das spricht für sich. Also kauft euch das Spiel besser nur, wenn ihr viel Zeit habt – dann aber wirklich, es lohnt sich!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Neuartiges, fesselndes Spielprinzip
- ⊕ Abwechslungsreiche Kampagne
- ⊕ Teilweise übermächtige Gegner
- ⊕ Fünf verschiedene Helden …
- ⊕ … mit jeweils bis zu acht Monstern

CONTRA

- ⊖ Kein Online-Modus
- ⊖ Rätsel nicht einzeln auswählbar
- ⊖ Einzelkämpfe oft etwas zu leicht

GRAFIK 7

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
86	80

Text | Stephan Gerner

AVATAR – DAS SPIEL

Neue Abenteuer auf Pandora

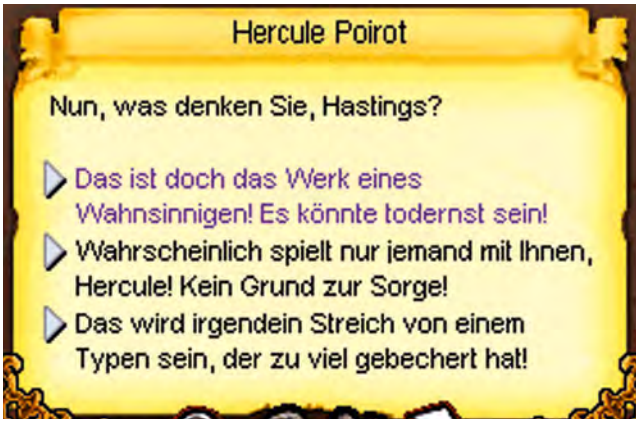
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Mit **Avatar** kommt das offizielle Spiel zu James Camerons 3D-Kinoepos auf den Nintendo DS. Dabei erlebt ihr nicht die Story des Films, sondern bekommt eine neue Geschichte geboten. Der Mond Pandora, Heimat von blauhäutigen Lebewesen, die sich Na'vi nennen, wird von den Menschen überfallen. Diese wollen dort seltene Rohstoffe abbauen und können die Na'vis dabei überhaupt nicht gebrauchen. Ihr steuert den jungen Na'vi Nok, der eines Tages dem fremden Mädchen Molly begegnet. Sie sieht aus wie ein echter Na'vi, scheint aber keiner zu sein. Was hat es mit ihr auf sich? Per Touchscreen bewegt ihr Nok über Pandora. Gegner wie wilde Tiere räumt ihr mit eurem Kampfstab beiseite, indem ihr mit dem Stylus über sie fahrt. An vielen Stellen findet ihr Essenzsamen, mit denen ihr in Wissensschreinen eine eurer Fähigkeiten verbessern könnt, meist die Lebenskraft. Habt ihr euch an die Steuerung gewöhnt, erwarten euch mehrere teils richtig haarige Geschicklichkeitseinlagen, in denen Tempo und Timing zählen. Ein gutes Action-Adventure, nicht nur für Fans des Films. ■

PRO
- ⊕ Große Spielwelt
- ⊕ Nette Schieberätsel
- ⊕ Knifflige Geschicklichkeitseinlagen

CONTRA
- ⊖ Keine Tastensteuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
79	--



Text | Stephan Gerner

AGATHA CHRISTIE: DIE MORDE DES HERRN ABC

Mordsspaß für einen langen Abend

Genre: Adventure | **Entwickler:** Black Lantern Studios | **Hersteller:** JoWooD | **Termin:** Erhältlich | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Die Morde des Herrn ABC basiert auf dem gleichnamigen Hercule-Poirot-Buch und ist weniger ein Spiel als ein interaktiver Kriminalroman. Ihr klickt euch durch Dialoge mit verschiedenen Zeugen und versucht herauszufinden, wer der Wahnsinnige ist, der alle paar Tage einen Mord begeht, wobei der Name des Opfers jeweils mit dem nächsten im Alphabet folgenden Buchstaben beginnt. Auf die Handlung habt ihr dabei kaum Einfluss, ihr klickt euch lediglich von Gespräch zu Gespräch. Für mehr Interaktivität sorgen diverse Rätsel meist mathematischer Natur, die alle paar Bildschirme eingeschoben werden und richtig knifflig sind – für Kinder größtenteils zu knifflig! Die Antworten schreibt ihr mit dem Stylus auf den Touchscreen, wobei die Schrifterkennung schlecht funktioniert: Oft benötigt ihr mehrere Versuche, um eure Antwort korrekt einzugeben. Krimifans freuen sich über 50 versteckte Fakten zur Autorin Agathe Christie, werden jedoch über die relativ kurze Spielzeit enttäuscht sein: Bereits nach vier Stunden konnten wir den Abspann sehen. ■

PRO
- ⊕ Knifflige Rätsel
- ⊕ Interessante Infos zu Agatha Christie

CONTRA
- ⊖ Schlechte Schrifterkennung
- ⊖ Viel zu kurz

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	--

Text | Christoph Kraus

EASY PIANO

Piano-Feeling auf dem DS?

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Game Life | **Hersteller:** Bandai Namco
Termin: Erhältlich | **USK:** Ohne Altersbeschränkung

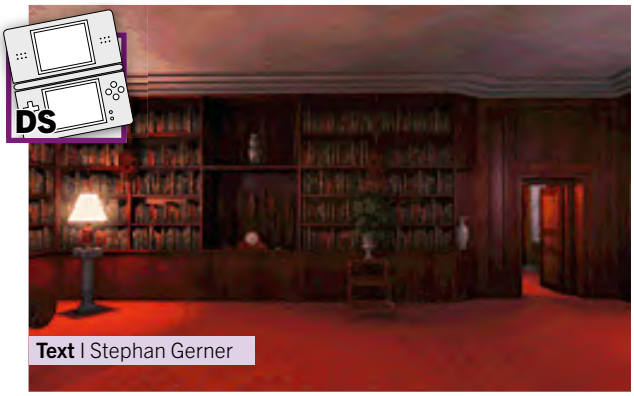
Bei **Guitar Hero** wird man scheinbar zum Gitarrenrocker, **Wii Music** schult das musikalische Gehör und **Boogie Superstar** macht einen reif fürs **DSDS**-Casting. Aber hat denn keiner ein Herz für klassische Musik? Doch! Der Klavieraufsatz von **Easy Piano** wird in den GBA-Schlitz des DS oder DS Lite gesteckt (der DSi wird nicht unterstützt) und dient fortan dazu, euch mit allen Tasten und Funktionen eines Pianos vertraut zu machen. 40 Lieder sind enthalten, darunter der Türkische Marsch, „Für Elise“ oder „The Entertainer“. Nachteil: Die Spielhaltung ist unbequem, da die Tasten zu eng beieinanderliegen. Außerdem wird nur eine Oktave mit Halbtönen geboten und der Schwierigkeitsgrad ist für musikalisch Talentierte viel zu niedrig. Dafür ist der etwas andere Musikstil eine willkommene Abwechslung im Genre-Einheitsbrei. Fakt ist aber auch: Klavierspielen lernt man angesichts der knappen Erläuterungen mit Sicherheit nicht! ■

PRO
- Schult das Musikverständnis
- Stilrichtung mal was anderes

CONTRA
- Unbequeme Spielhaltung
- Damit Klavierspielen lernen? Nee!

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
67	--

Die mitgelieferte Plastik-Klaviatur: Das Zubehör ist nicht mit dem DSi kompatibel!



Text | Stephan Gerner

SAFECRACKER

Traumberuf Panzerknacker

Genre: Adventure | **Entwickler:** Firehazard Studio | **Hersteller:** JoWooD | **Termin:** 19. Januar | **USK:** Ohne Altersbeschränkung

Schon mal einen Tresor leer geräumt? Nicht? Dann könnt ihr in diesem Adventure eure ersten Erfahrungen sammeln! Ihr schleicht euch auf der Suche nach einem versteckten Testament in eine Villa und müsst einen Safe nach dem anderen öffnen – und zwar nicht mit Dynamit und Brechstange, sondern mit der richtigen Kombination, denn jeder Panzerschrank ist durch ein anderes knifflige Rätsel gesichert. In ihrem Inneren offenbaren die Tresore oft Hinweise, die ihr dringend benötigt, um weitere Aufgaben zu lösen. Bereits absolvierte Knobeleien könnt ihr vom Menü aus jederzeit erneut auswählen, was allerdings spätestens nach dem zweiten Mal keine Herausforderung mehr ist, da ihr inzwischen die Lösung kennt. Die Villa, die die einzelnen Rätsel miteinander verbindet, ist trotz Karte recht unübersichtlich. Oft ist nicht klar ersichtlich, wo der nächste Safe auf euch wartet. Überhaupt gibt’s nicht allzu viele davon, denn nach nur 35 Tresoren ist schon wieder Schluss. Bis ihr die alle geöffnet habt, werdet ihr aber aufgrund des hohen Schwierigkeitsgrades viel Zeit mit diesem schönen Knobelspiel verbringen. ■

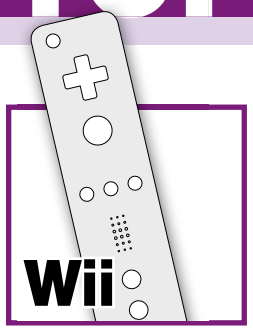
PRO
- Knifflige Rätsel
- Gelöste Rätsel erneut spielbar

CONTRA
- Unübersichtlicher Handlungsort
- Nicht allzu umfangreich

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	--

Unterhaltsam: Die vielen Rätsel bieten Anspruch und Abwechslung!

TOPSPIELE DIE BESTEN DER BESTEN



Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Call of Duty: Modern Warfare - Reflex-Edition: Die Umsetzung des Mega-Hits landet auf Platz 4 der der Top-Shooter für die Wii.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!
2		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
3		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %
4		**No More Heroes** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81 %
5		**Ghostbusters** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 80 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %
5		**Mushroom Men: Der Sporenkrieg** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 81 %

ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
3		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
4		**Naruto: Clash of a Ninja Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79 %
5		**Ready 2 Rumble Revolution** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 78 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87 % Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electroinc Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96 % ab!
2		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
4		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %
5		**Wario Land: The Shake Dimension** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
3		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
4		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %
5		**Excite Truck** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 81 %

ROLLENSPIEL

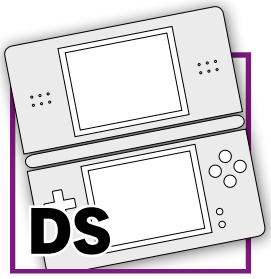
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
4		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 80 %
5		**Pokémon Battle Revolution** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer…** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**FIFA 10** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %



The Legend of Zelda: Spirit Tracks: Links neuestes Handheld-Abenteuer löst **Phantom Hourglass** als Genreprimus ab!

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als Phantom Hourglass: Das neue Zelda erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Bandai Namco | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Ultimate Band** Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus
2		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
3		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
4		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: ProStreet** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 80 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das neueste **Pokémon** führt die Bestenliste unangefochten an!
2		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
4		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

CHARTS

DIE BELIEBTESTEN SPIELE

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Zu Jahresbeginn behält Marios die Spitzenposition der Wii-Verkaufscharts.

2	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
3	**Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
4	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
6	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
7	**Wii PLAY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 74%
8	**WE SING (MIT MIKROFONEN)**	Entwickler: Nordic Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
9	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
10	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Activision Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 59%

TOP 10 LESER (Wii)

1 NEW SUPER MARIO BROS. Wii
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/09
Spielspaß: 94%
Weiterhin das Wii-Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser: Marios neuestes 2D-Jump&Run.

2	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
6	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
7	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
8	**RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%
9	**SECRET OF MANA**	Entwickler: Intelligent Systems Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 88%
10	**FIFA 10**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILLIGHT PRINCESS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/07
Spielspaß: 92%
In Vorfreude auf das neue Wii-**Zelda** steht **Twilight Princess** in der Redaktion hoch im Kurs!

2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
4	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
5	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
6	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
7	**RESIDENT EVIL: THE DARKSIDE CHRONICLES**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 86%
8	**DEAD SPACE: EXTRACTION**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 86%
9	**ROCK BAND 2**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 93%
10	**MURAMASA: THE DEMON BLADE**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%

TOP 10 SATURN (DS)

1 MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN ...
Entwickler: Sega
Hersteller: Sega
Test in: N-ZONE 11/09
Spielspaß: 88%
Mario & Sonic verteidigt die Spitzenposition gegen **Spirit Tracks**.

2	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
6	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
7	**STYLE BOUTIQUE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –
8	**POKÉMON MYSTERY DUNGEON: ERKUNDUNGSTEAM HIMMEL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 75%
9	**DR. KAWASHIMAS GEHIRN-JOGGING**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 85%
10	**DR. KAWASHIMA: MEHR GEHIRN-JOGGING**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/07 Spielspaß: 85%

TOP 10 LESER (DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/10
Spielspaß: 90%
Link in Bestform: Dieses **Zelda** muss man einfach lieben!

2	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 88%
4	**POKÉMON DIAMANT & PERL-EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 91%
5	**TETRIS DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/06 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
8	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
9	**CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW**	Entwickler: Konami Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 10/05 Spielspaß: 87%
10	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 01/10
Spielspaß: 90%
Auch die Redaktion kann sich nicht vom neuen **Zelda** losreißen!

2	**MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 86%
3	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
4	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/07 Spielspaß: 88%
5	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level 5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
7	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
8	**KINGDOM HEARTS 358/2 DAYS**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%
9	**GTA CHINATOWN WARS**	Entwickler: Rockstar Games Hersteller: Rockstar Games	Test in: N-ZONE 05/09 Spielspaß: 93%
10	**SCRIBBLENAUTS**	Entwickler: 5th Cell Hersteller: Warner Interactive	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Eure Meinung ist gefragt: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 13. Danke schön für eure Teilnahme!

Jetzt im Handel

Mit Doppel-DVD

Für nur € 3,90

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Viktor Eippert

STREET FIGHTER II CHAMPION EDITION

Art: Virtual Console **I Genre:** Beat 'em Up **I Entwickler:** Capcom **I Plattform:** PC Engine **I Erstveröffentlichung:** 1993 **I Preis:** 700 Nintendo Points

Da werden Erinnerungen wach. Durchweg gute?

Auf die Bretter! Gegen Major Guile hat Ken im roten Karateanzug keine Chance.

Weltenbummler: Erst wenn alle Kämpfer der Welt besiegt sind, seid ihr der unangefochtene Champion.

Letzten Monat hat die Virtual Console wieder unsere Leidenschaft für Beat 'em Ups geweckt, allerdings offenbarte **Fighting Street** einige Defizite in puncto Steuerung. Jetzt ist **Street Fighter II Champion Edition** verfügbar, eine gut umgesetzte PC-Engine-Version der Prügelspielserie. In gewohnter Manier kloppen sich die weltbesten Kämpfer, um zu beweisen, wer der Stärkste ist. Dabei geht's darum, sein Gegenüber als Erster mit einfachen Faustschlägen, Fußtritten, Würfen sowie Spezialattacken zwei Mal auf die Bretter zu schicken. Jeder Kämpfer nennt dabei eine spezielle Arena sein Eigen, in der er sich gegen den Herausforderer zur Wehr setzt. Um den Klassiker in vollen Zügen zu genießen, solltet ihr jedoch den Classic-Controller benutzen, denn die Wii-Fernbedienung bietet einfach zu wenig Tasten, darüber hinaus sind diese ungünstig platziert. Wer allerdings noch keinen **Street Fighter**-Teil besitzt, dem empfehlen wir ganz klar **Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting** fürs Super Nintendo. Die Mehr-Investition von 100 Nintendo Points ist dieser technisch und spielerisch bessere Klassiker wert!

WERTUNG 8 VON 10

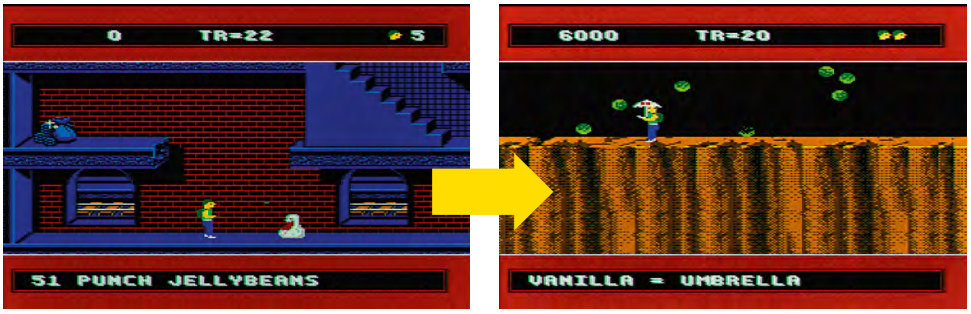
Text I Viktor Eippert

A BOY AND HIS BLOB TROUBLE ON BLOBOLONIA

Art: Virtual Console **I Genre:** Adventure **I Entwickler:** Majesco **I Plattform:** NES **I Erstveröffentlichung:** 1989 **I Preis:** 500 Nintendo Points

Das etwas andere Haustier: ein Blob!

Schade: Die gute Wii-Neuauflage dieses NES-Urgesteins wird derzeit nur in England vertrieben. Zumindest gibt es das Original auch im deutschen Wii-Shop-Kanal. Im Kampf gegen den fiesen König sucht der Blob auf der Erde nach Hilfe. Durch Zufall stößt er auf einen Jungen und bahnt sich gemeinsam mit ihm den Weg durch die Levels. Dabei sind die beiden auf die besonderen Fähigkeiten des Blobs angewiesen. Dieser verwandelt sich auf Knopfdruck in die unterschiedlichsten Formen, vorausgesetzt, ihr entlohnt ihn vorher mit Süßigkeiten. Vernascht der Blob etwa ein Lakritz-Bonbon, verwandelt er sich in eine Leiter. Die ist dann hilfreich, um höher gelegene Schätze zu erreichen. Und was tut man, wenn man in einen Abgrund hinuntermuss, der Sturz aber zu tief wäre? Kein Problem für den Blob! Verwandelt ihn einfach in einen Regenschirm und segelt gemütlich hinunter. Vor herabfallenden Steinen schützt er euch ebenfalls. Das ideenreiche Spielkonzept täuscht nicht darüber hinweg, dass es teilweise ziemlich frustrierend zugeht. Häufig landet man im Aus, ohne zu wissen, was man falsch gemacht hat. Das nervt bisweilen.



Multifunktions-Blob: Abhängig von dem gefutterten Drops nimmt der Blob eine von vielen hilfreichen Gestalten an.

WERTUNG 6 VON 10

Dank exzellenter Präsentation fühlt man sich wirklich wie im Fernsehstudio. Man beachte die Mii-Import-Funktion!

Manche Fragen wie diese beziehen sich auf Fotos. Hier gilt es etwa, ein Bewässerungsverfahren korrekt zuzuordnen.

Text | Christoph Kraus

TV SHOW KING 2

Art: WiiWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Termin:** Erhältlich | **Preis:** 800 Nintendo Points

Das beste Fernsehquiz-Trainingslager?

Gute Frage-und-Antwort-Spiele sind auf der Wii immer noch Mangelware. Der Genre-Primus **Smarty Pants** ist zwar spielerisch einwandfrei, allerdings kostet das Schlaumeier-Quiz auch satte 50 Euro. **TV Show King 2** wird für 800 Nintendo Points im Wii-Shop-Kanal angeboten und ist seinen Preis definitiv wert. Vier Spieler treten mit ihren jeweiligen Miis an, selbst eigene Fragen können erstellt und via Wi-Fi Connection hoch- und heruntergeladen werden. Auch Online-Spielen ist möglich. Neu hinzugekommene Geografie-Fragen („Welches Land liegt wo?“) sowie bebilderte Rätsel beleben die Raterunden optisch. Zudem begleitet ein pfiffiger, deutsch synchronisierter Moderator das Geschehen. Auch wenn die Qualität der Fragen in puncto Kreativität erwartungsgemäß nicht mit den TV-Ausgaben von **Wer wird Millionär?** mithalten kann, ist **TV Show King 2** ein sehr guter Download-Titel mit hohem Umfang, den man kaum launiger hätte inszenieren können. Und deutlich besser als das mies umgesetzte Jauch-Quiz für Wii und DS ist der Titel noch dazu.

WERTUNG 8 VON 10

Text | Christine Donath

RUBIK'S PUZZLE GALAXY RUSH

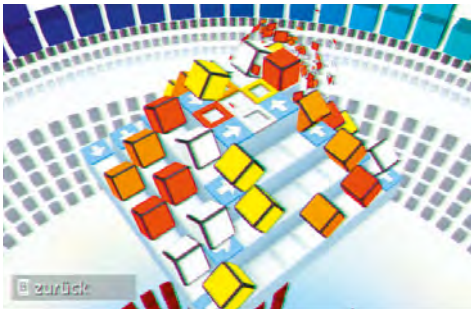
Art: WiiWare | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Two Tribes | **Termin:** Erhältlich | **Preis:** 600 Nintendo Points

Ein Spiel für alle Zauberwürfel-Löser?

Wer in seinem Leben noch keinen Rubik-Würfel wutentbrannt und frustriert in die Ecke geschmissen hat, hat eindeutig was verpasst. **Rubik's Puzzle Galaxy Rush** bietet diesen allerdings nur als gut aufgemachtes Gimmick. Tatsächlich ist es eure Aufgabe, in über 70 Levels und drei Schwierigkeitsgraden Steuersymbole so auf einer Plattform zu platzieren, dass verschiedenfarbige Würfel von einem fest definierten Startpunkt zu ihrem Ziel gelangen. Dabei spielt nicht nur die Richtung eine Rolle. Auch auf Geschwindigkeit, Rotation und farblich markierte Warp-Felder sowie auf Neigungen und Kanten müsst ihr sehr gut achtgeben, denn überall verhalten sich die Würfel anders. Müsst ihr beispielsweise zwei Würfelsorten auf derselben Bahn ins Ziel bringen, so solltet ihr Symbole anbringen, die verhindern, dass sie kollidieren. Für alle Puzzle-Fans ist dieses Spiel ein absoluter Pflichtkauf.

EINDRUCK 8 VON 10

Kollidieren die Würfel, stoppt das Spiel und zeigt euch, wo Handlungsbedarf besteht. So herrscht stets Klarheit.



Geordnetes Chaos: Wenn ihr die Symbole korrekt ablegt, könnt ihr dem bunten Treiben danach entspannt zusehen.

KURZ ERINNERT

THE MYSTERY OF WHITEROCK CASTLE

Was einem als kleines Kind noch einen irren Spaß macht, ist mit zunehmendem Alter eher eine Zumutung. **The Mystery of Whiterock Castle** ist ein sehr hübsch aufgemachtes Suchspiel, das allerdings ganz schnell seinen Reiz verliert. Prinzipiell ist man als junger Knappe auf der Suche nach irgendeiner Prinzessin, um mit ihr zu spielen, und fragt natürlich herum, wo sie denn sein könnte. In dem Schloss weigern sich aber alle, Informationen herauszurücken, ehe man ihnen nicht beim Aufräumen geholfen hat. Bedeutet im Klartext: Man sucht zehn Gegenstände innerhalb eines Bereiches. Immer wieder. Und das ist dann das ganze Spielprinzip. Bei dem vielversprechenden Spieletitel hätte es ruhig etwas mehr sein können. Kurz und knapp: Wir sind enttäuscht. cd

Art: WiiWare | Genre: Geschicklichkeit
Termin: Erhältlich | Preis: 700 Nintendo Points
WERTUNG 4 VON 10

TOMENA SANNER

Was ist man von den Japanern gewohnt? Dass sie die einfachsten Ideen in abgedrehte Spiele verwandeln. Wer wollte denn nicht gerne mal in der Rolle eines Geschäftsmannes durch skurrile Landschaften rennen und dabei alles umkloppen, was einem vor die Füße kommt? **Tomena Sanner** ist ein Sidescroller der besonderen Art. Zwar beschränkt sich die Steuerung auf einen Knopf, der im richtigen Moment gedrückt werden muss, um beim Ausweichen oder Zuschlagen Wertungen zwischen „Daneben“ und „Super“ zu erhalten, aber besonders im Multiplayer übt dieses Spiel eine seltsame Faszination aus. Leider ist bereits nach neun Levels Schluss. Aber die können dann noch im Turbo-Modus bestritten werden. Auf jeden Fall ein netter Zeitvertreib. Und ein verrückter noch dazu! cd

Art: WiiWare | Genre: Action
Termin: Erhältlich | Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 6 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text | Christoph Kraus

RAYMAN

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Junglevision Software | **Termin:** Erhältlich | **Preis:** 800 Nintendo Points

Mit diesem Spiel wird der DSi-Shop ausnahmsweise zur Virtual Console!

In letzter Zeit ist es sehr still um Rayman geworden: Die Raving Rabbids haben dem gliederlosen Helden die Hauptrolle in seiner eigenen Spieleserie weggeschnappt! Aber Rayman rächt sich jetzt auf seine eigene Weise – mit einer DSi-Umsetzung seines ersten Jump & Runs. Aufgepeppt mit einer Übersichtskarte auf dem unteren Bildschirm sowie Speicherpunkten, an denen die DSi-Kamera ein Foto von euch knipst, spielt ihr die Handlung des 1995 veröffentlichten **Rayman**-Debüts nach. Die Reise führt euch vom Wald der Träume über das Land der Musik in immer verrücktere Welten. Auf eurer Odyssee erlernt ihr weitere Fähigkeiten, die Rayman beispielsweise die Kraft verleihen, sich an Felsen festzuhalten oder seinen Haarschopf als Propeller zu benutzen. Das Jump & Run ist selbst in seinem 15. Jahr noch spielerisch erfrischend und besticht durch einen satten Umfang. Lediglich das Fehlen von Zusatzmodi enttäuscht: Nach dem Durchspielen ist alles vorbei. Aber die investierte Zeit bis dahin ist jede Spielminute wert!

WERTUNG 9 VON 10

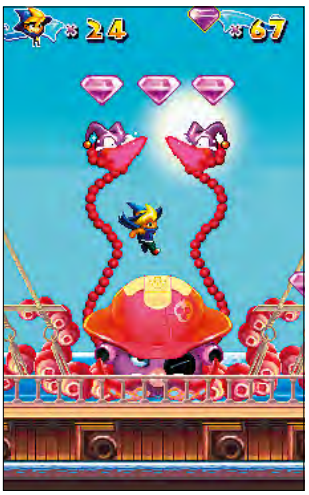
Die Welten bestechen mit kraftvoller Farbgebung. Kindisch wirkt **Rayman** aber nie.

Text | Christine Donath

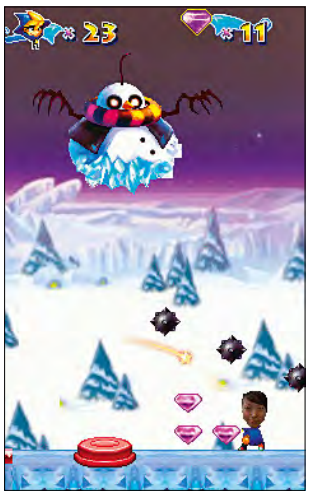
CASTLE OF MAGIC ZAUBERSCHLOSS

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Gameloft | **Termin:** Erhältlich | **Preis:** 500 Nintendo Points

Das Genre „Neunzigerjahre-Jump&Run“ erlebt sein Comeback!



Sieht aus wie **Giana Sisters**, spielt sich wie **Mario** – ist aber keines von beiden!



Coole Sache: Knipst eure Kumpels und packt ihre Visagen ins Spiel!

Wer sich gerne an die guten, alten Zeiten zurückerinnert, in denen man durch zweidimensionale Landschaften hüpfte, den Bösewicht bekämpfte und am Ende das Mädchen bekam, bekommt in diesem Monat neben **Rayman** eine Alternative geboten. Mit seiner liebevollen Grafik, die entfernt an **Disney's Magical Quest** erinnert, und den niedlichen Schauplätzen richtet sich **Castle of Magic** primär an Kinder. Das Ziel des Spieles ist denkbar einfach: Man muss seine Freundin retten und kämpft deshalb gegen den üblen Zauberer Nefastax, der sie irgendwo versteckt hält. Leider ist nicht alles Gold, was glänzt, und so ist auch **Castle of Magic** nicht frei von Macken. Die Steuerung ist teilweise zu träge und lässt vor allem beim Springen eine gewisse Präzision vermissen. Da das Spiel technisch auf einer Applikation fürs iPhone basiert, ist die Aufteilung der beiden Bildschirme nicht optimal gelungen: Oft hat man nicht die komplette Umgebung im Blick. Aufgrund solcher Mankos gibt es keine volle Punktzahl, aber **Castle of Magic** ist dennoch ein guter Genre-Vertreter und liegt qualitativ zwischen dem im Herbst getesteten **Oscar in Toyland** und **Rayman**.

WERTUNG 7 VON 10

DER JAPAN- CHECK

Was geht in Japan ab?

Wenn wir recherchieren, welche neuen Spiele und Programme im DSi-Shop verfügbar sind, blicken wir immer auch nach Japan und in die USA, um zu sehen, welche Software dort ins Sortiment gekommen ist. Doch allzu viel passiert derzeit auch dort nicht. Die meisten Programme, die auf bekannten Marken wie **Mario** oder **Dr. Kawashima** basieren, gibt es mittlerweile auch bei uns. Und die Ankündigung neuer Programme mit „Die muss ich haben!"-Effekt lässt auf sich warten. Zuletzt waren dies bestenfalls **Flipnote Studio** und **Mario vs. Donkey Kong**. DSi-Besitzer müssen also entweder auf bessere Zeiten hoffen – oder auch mal den einen oder anderen Überraschungstitel herunterladen, der keinen prominenten Hauptdarsteller hat. Unsere Liste verrät, welche japanischen DSiWare-Titel ihren Weg nach Europa finden könnten.

Titel	Preis (Japan)	Einschätzung
Game & Watch Donkey Kong Jr.	200 Nintendo Points	6 VON 10
Game & Watch Mario's Cement Factory	200 Nintendo Points	6 VON 10
Phantasy Star Zero Mini	200 Nintendo Points	7 VON 10
Dekisugi Tingle	500 Nintendo Points	8 VON 10

Text I Christine Donath

DRAGON'S LAIR

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Digital Leisure I **Termin:** Erhältlich I **Preis:** 800 Nintendo Points

Das ist kein Spiel, sondern ein Reaktionstest!

Wer sich schon 1983 für Videospiele begeisterte, dem wird **Dragon's Lair** nicht entgangen sein, das für damalige Verhältnisse mit einer bahnbrechenden Grafik auftrumpfte und einen gewaltigen Erfolg feierte. Anstatt einer herkömmlichen Spielfigur steuert man hier den flüssig animierten Ritter Dirk durch einen interaktiven Zeichentrickfilm. Mit dem Digikreuz könnt ihr bestimmen, wohin der tapfere Held in den einzelnen Szenen gehen soll, und mit dem A- oder B-Knopf könnt ihr angreifen. Dabei ist ein sehr gutes Reaktionsvermögen zwingende Voraussetzung, denn manchmal bleibt gerade einmal der Bruchteil einer Sekunde, um zu entscheiden, in welche Richtung Dirk sich retten soll. Übrigens gibt es immer nur einen einzigen richtigen Weg. Und das kann mitunter schon mal in frustriertem Zähneknirschen enden, wenn man zum 183. Mal an derselben Stelle stirbt. Sonderlich spannend ist **Dragon's Lair** jedenfalls nicht und was damals revolutionär war, wird heute nur noch müde belächelt. Wer Fan der Serie ist und sich damals schon begeistern ließ, wird aber mit diesem Titel eine kleine Perle der Videospielgeschichte in seine Sammlung aufnehmen können.

WERTUNG 4 VON 10

Dragon's Lair wurde einst in der Spielhalle veröffentlicht und ist ein Trickfilm, in den man durch Tastendruck eingreift.

KURZ ERINNERT

KNOW-HOW DER ZAUBERKUNST

„Der Nintendo DS kann Gehirnwellen aufzeichnen!", verrät ein Hinweistext im 2 Euro teuren Programm **Know-how der Zauberkunst: Gedankenkamera**. Die Idee dahinter ist allerdings einen Tick simpler: Ihr fordert einen Freund auf, eine beliebige Spielkartenfarbe auf einen Zettel zu schreiben – etwa Herz-Vier. Nach einem Schnappschuss mit der Kamera und ein bisschen Brimborium sagt ihr ihm dann, welche Karte er sich notiert hat. Drei weitere, ähnlich konzipierte Taschenspielertricks sind ebenfalls im DSi-Shop verfügbar. Um seine Freunde zwei Minuten lang zu „verzaubern", sind die Programme ideal, allerdings ist der Wiederspielwert sehr gering. ck

Termin: Erhältlich I **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 6 VON 10

MYNOTEBOOK: GREEN

Langsam wird's bescheuert: Nach der sinnfreien Notizzettel-Applikation **myNotebook: Blue** ist jetzt eine Variante am Start, die ein grünes (!) Blatt Papier simuliert. Dazu gibt es verschiedene Papierarten, etwa kariertes oder liniertes Papier. Suuuper! Was kommt als Nächstes? „myNotebook: Hundehaufenbraun"? „myNotebook: Schimmelgelb"? Wir sind enttäuscht, wie gering die Hürden sind, die ein Hersteller nehmen muss, um mehrere identische Programme in den Nintendo-DSi-Shop zu stellen. Zumindest gibt es aber auch einen Gegentrend: Nintendo setzt in letzter Zeit verstärkt auf technisch simple, aber spielerisch anspruchsvolle, gut durchdachte Strategie- und Unterhaltungsspiele. Die besten von ihnen stellen wir euch in der nächsten N-ZONE vor. Den Murks, um den es hier geht, braucht allerdings niemand. Kauft euch lieber Notizblock und Bleistift! ck

Termin: Erhältlich I **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 2 VON 10

Text | Christoph Kraus

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

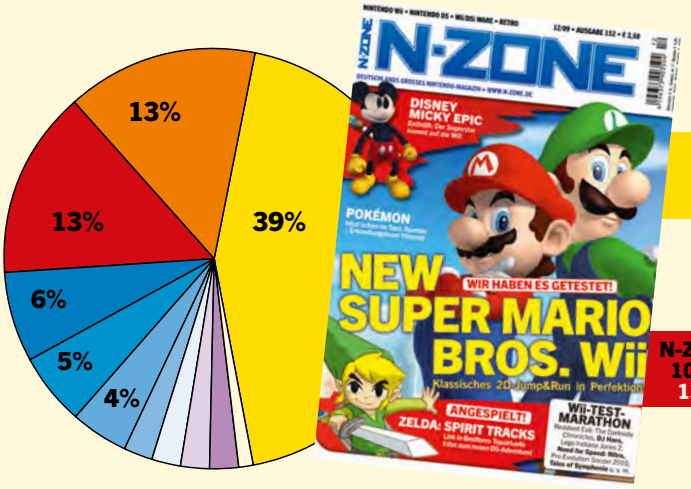
Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community …
Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr verzweifelt beim neuen **Professor Layton** am 73. Rätsel? Ihr sucht exklusive Bilder und Videos aus **Pokémon HeartGold** und **SoulSilver**? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Zelda** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials (zum Beispiel das Quiz-Event „5 gegen Kraus“ oder den „Pokémon World Battle Cup“), sondern auch viele nerdige Reportagen, beispielsweise über einen Mann, der die Wii-Konsole seiner Frau verkauft hat, um sich unanständige Dinge zu leisten. Hinzu kommt unser liebenswertes Forum, in dem IMMER was los ist. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Diesmal stellen wir euch zum Beispiel die hübschesten Nintendo-Spiele für alle Hardware-Generationen vor. Außerdem präsentieren wir euch die Ergebnisse der Wahl zum N-ZONE-Cover des Jahres.

JACKSON THE HEDGEHOG?

Wer sich schon immer mal gefragt hat, weshalb Sonics Schuhe ausgerechnet weiß-rot sind, für den haben wir auf www.n-zone.de die Antwort parat! In einem Interview befragte das Online-Magazin **Gamasutra** den **Sonic**-Designer Naoto Ohshima zur Entstehung der Treter. Die Antwort des Igel-Schöpfers: „Sonics Schuhe wurden vom Michael-Jackson-Album **Bad** inspiriert, das einen Kontrast zwischen Weiß und Rot in sich barg.“ Außerdem findet Ohshima, dass rote Schuhe perfekt zu einem flinken Videospiele-Charakter passen. Das Album **Bad** erschien 1987, **Sonic the Hedgehog** – das erste **Sonic**-Spiel überhaupt – im Jahr 1991.

LESER-UMFRAGE:
N-ZONE-COVER DES JAHRES 2009



N-ZONE 08/09 13%

1. PLATZ
N-ZONE 12/09 39%

N-ZONE 10/09 13%

N-ZONE 06/09 6% | **N-ZONE 01/09 5%** | **N-ZONE 02/09 4%** | **N-ZONE 03/09 2%**

N-ZONE 07/09 2% | **N-ZONE 09/09 2%** | **N-ZONE 11/09 2%** | **N-ZONE 05/09 1%** | **N-ZONE 04/09 0%**

GUT SCHAUST DU AUS!

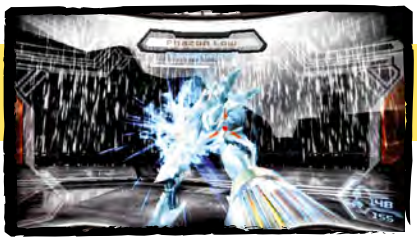
Das NES bietet zwar nur grobe Pixelgrafik, dennoch gibt es viele Spiele, die auf ihre eigene Art und Weise hübsch sind – selbst im Jahr 2010. Und wer dem Nintendo 64 unterstellt, dass man die hässlichen Polygonfiguren aus der damaligen Ära nicht länger ertragen kann, vergisst, dass der Eindruck früher mal ganz anders war. Wir stöberten für euch in unserem prall gefüllten Nintendo-Archiv und nehmen euch mit auf eine Zeitreise durch die letzten 20 Jahre Nintendo-Geschichte. Bahn frei für die technisch aufwendigsten Spiele aller Zeiten – und zwar für alle Nintendo-Konsolen!

NES-GRAFIKPERLE: SUPER MARIO BROS. 3
Für uns ist die Sache klar! **Super Mario Bros. 3** ist das hübscheste NES-Spiel dieser Ära. Mit neuen Items und Kostümen erweiterte Nintendo nicht nur die spielerische Bandbreite, auch die Optik wurde kräftig aufgebohrt und zeigt, was auf dem NES möglich war. Verglichen mit dem ersten **Super Mario Bros.** liegen sogar Welten dazwischen.

SNES-GRAFIKPERLE: CHRONO TRIGGER (SNES)
Wir mussten lange diskutieren, ehe feststand, welches Rollenspiel sich einen Platz in unserem Special sichert. Letztendlich gewann **Chrono Trigger**, denn die fabelhaft inszenierten Kämpfe und die eindrucksvollen Spezial-Attacken der Figuren waren damals bahnbrechend. Und sind es immer noch!

N64-GRAFIKPERLE: PERFECT DARK
Dieser geniale Ego-Shooter aus dem Hause Rare bringt dank Expansion Pak eine erstklassige Optik auf den Fernsehschirm. Die Levelgestaltung, die Gegner, die Waffendetails, die Story, das Gameplay – hier passt einfach alles! Und auch wenn es etwas komisch aussah, konnte **Perfect Dark** sogar mit zwei N64-Pads gleichzeitig gespielt werden!

GAMECUBE-GRAFIKPERLE: RESIDENT EVIL 4
Das Maß aller Dinge in puncto Grafik auf dem GameCube ist **Resident Evil 4**. Herrliche Zwischensequenzen in Echtzeit, detailreiche Figuren und herausragende Licht- und Schatteneffekte heben „Resi vier", wie es die Fans liebevoll nennen, locker auf den ersten Platz. Spielerisch lässt der Titel auch nicht die geringsten Zweifel aufkommen.



Wii-GRAFIKPERLE: METROID PRIME 3
Da **Resident Evil 4: Wii Edition** und **The Legend of Zelda: Twilight Princess** beides lediglich auf die Wii portierte GameCube-Spiele sind, wird der Wettbewerb zwischen **Super Mario Galaxy** und **Metroid Prime 3** entschieden. Obwohl **Super Mario Galaxy** noch einen Tick schärfer aussieht, wählen wir **Metroid Prime 3: Corruption**, weil die Endboss-Kämpfe richtig reinhauen.

GBA-GRAFIKPERLE: GOLDEN SUN
Diesmal landet ein Rollenspiel auf dem ersten Platz der GBA-Hitliste. Die Wahl fällt auf **Golden Sun**, da hier nicht nur die Sprite-Effekte und das Charakter-Design fantastisch gelungen sind. Die spektakulär in Szene gesetzten Endgegner-Kämpfe bieten 3D-ähnliche Kämpfe. Immer wieder schwenkt die Kamera zwischen den Gegnern und euren Helden hin und her. Einfach großartig!

GAME-BOY-GRAFIKPERLE: THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
Der Game Boy machte mobiles Spielen salonfähig und bot trotz Graustufen viele hübsche Spiele. Unser Favorit ist **Zelda: Link's Awakening**. Die detaillierten Umgebungen und Figuren beweisen eindrucksvoll, dass man auch mit geringer Grafik-Power ein blendend aussehendes Spiel zaubern kann. Die DX-Fassung (in Farbe) ist noch hübscher.

DS-GRAFIKPERLE: FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES: RING OF FATES

Auf dem DS gibt es eine Handvoll Spiele, die locker auf den ersten Platz gehören. Doch unser Optik-Highlight (neben **Metroid Prime Hunters** und **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass**) ist ganz klar **Ring of Fates**. Das Rollenspiel mit perfekt inszenierten Echtzeit-Kämpfen bietet ein liebevolles Charakter-Design und eine wundervoll gestaltete Welt. Gratulation zum ersten Platz!

PREMIER MANAGER 64

So lustig wie ein Stadionbesuch im Fan-Block des FC Bayern – im Schalke-Trikot!

Um den Spaßfaktor dieses N64-Fußball-Managers zu veranschaulichen, stellt euch bitte Folgendes vor: Ihr putzt euch mit Handcreme die Zähne, schmiert euch den Rest der Tube ins Haar, geht mit dieser extravaganten Frisur zum Casting von **Germany's Next Topmodel** und schaut euch euren Auftritt anschließend zur besten Sendezeit im Fernsehen an. Euch ist angst und bange? Uns auch – denn wir haben **Premier Manager 64** gespielt, den verzweifelten Versuch, das Genre Fußball-Manager auf N64 zu bringen, wohlgemerkt ohne deutsche Bildschirmtexte und ausschließlich mit britischen Teams! Das ist in etwa so, als würde die Lindenstraße auch in Turkmenistan ausgestrahlt werden – mit deutscher Tonspur! Wir klicken uns also durch das seltsam anmutende, rosafarbene Hauptmenü, erst mit dem Analogstick (was eine Qual ist), dann mit dem Steuerkreuz (was auch nicht besonders gut, aber immerhin im Ansatz funktioniert), bestimmen die Eintrittspreise, ändern die Team-Aufstellung und erfreuen uns an den hölzernen, aber fürs Jahr 1998 ganz gut gemachten Stadionsequenzen. Nach 15 Minuten stellt sich unweigerlich die Frage: Und jetzt? Die Antwort? Das war's! Es gibt nix mehr zu entdecken, wir haben alles gesehen. Abpfiff!

Christoph meint:
*Es soll keiner sagen, wir hätten uns bei unserer Recherche keine Mühe gegeben. Beim Probespielen für diese Rubrik holte ich mir extra Unterstützung durch einen fußballbegeisterten Kollegen – aber der lief irgendwann davon. So ein Depp! Dann saß ich mit dem **Premier Manager 64** alleine da und durfte Spielertransfers durchführen, die Eintrittspreise verdreifachen, mich über den plötzlichen Zuschauerschwund ärgern und schließlich ganz aufgeben: Mein Verein war pleite! Wo ist die Schaltfläche für den Schuldnerberater?*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #276: Wer den zweiten **Pokémon**-Film im Kino ansah, bekam die Sammelkarte „Urzeitliches Mew" gratis dazu.

Fakt #277: Auf der Karte stand allerdings „Urzeiliche Mew", es fehlten das T und das S.

Fakt #278: Tatanga, der Endgegner aus **Super Mario Land**, hat einen zweiten Auftritt als Zwischenboss in **Super Mario Land 2: Six Golden Coins**.

Fakt #279: Anfang der 90er-Jahre forderte der Club Nintendo seine Leser auf, eine Frau für Mario zu entwerfen. Ihr Name? Maria!

Fakt #280: Die Anfangsstadt aus dem SNES-Rollenspiel **Secret of Evermore** heißt Großostheim. Ähnlichkeiten mit dem Firmensitz von Nintendo of Europe sind beabsichtigt und kein Zufall.

Fakt #281: Die Postleitzahl von Großostheim lautet 63760.

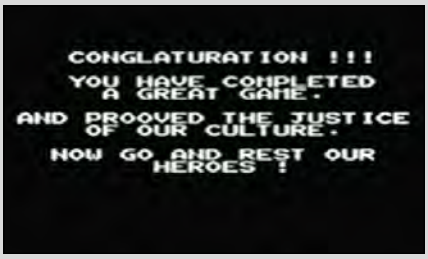
Fakt #282: Ihre beste Sendezeit hatte die **Super Mario Bros. Super Show!** auf Fox Kids: Dort lief die Serie 2001 am Wochenende um 20 Uhr.

Fakt #283: Zeitgemäße Anpassung in Donald-Duck-Comics: Bei der Geschichte „Gute Nachbarn" von 1943 wurden bei einem Nachdruck im Jahr 2001 „Perserteppiche" zu „Pokémon-Bildchen".

Fakt #284: In dem Level „Loren-Crash" aus **Donkey Kong Country** gibt es genau 95 Bananen zu sammeln.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Wer ein Spiel durchzockt, möchte eine fette Endsequenz genießen. Doch viele Spiele versagen dabei!



↓ GHOSTBUSTERS (NES)

Wer sich wirklich durch die grottige **Ghostbusters**-Umsetzung auf dem NES quält, erwartet für seine Mühen wenigstens eine kleine Belohnung. Doch weit gefehlt: Stattdessen wird euch lediglich ein schwarzer Bildschirm mit weißer Schrift präsentiert. Und als ob das nicht schon frech genug wäre, strotzt der Text auch noch vor Fehlern. „CONGLATURATION !!!“ heißt es da wörtlich. Und auch eine faustdicke Lüge ist dabei: „You have completed a great game.“ Setzen, 6!

↓ SUPER MARIO BROS. 2 (NES)

Die Tatsache, dass Nintendo in Nordamerika und Europa ein anderes **Super Mario Bros. 2** veröffentlichte als in Japan, dürfte inzwischen bekannt sein. Und weil dieses eigentliche Remake des Spiels **Yume Kōjō: Doki Doki Panic** so gar nicht ins Pilzkönigreich passen wollte, entschloss man sich bei Nintendo, dass Mario das alles nur geträumt haben muss. So hinterlässt das Spiel einen schlechten Nachgeschmack.

↑ SUPER MARIO WORLD (SNES)

Wer in **Super Mario World** die Sternenstraße erfolgreich abschließt, erhält eine besondere Belohnung. Die gesamte Weltkarte wird in andere Farben getaucht – außerdem verwandeln sich einige der Gegner. So sehen die Koopa aus wie laufende Mario-Köpfe und die Kletterpflanzen werden zu Kürbissen. Eine tolle Belohnung für die Bezwingung der anspruchsvollsten Levels im Spiel!

↑ DONKEY KONG COUNTRY 3 (SNES)

Affen-Opa Cranky Kong ist ein Schlingel! Immer drängt er sich in den Vordergrund – nicht nur mit seinen oberlehrerhaften Sprüchen während Dixies und Kiddys Abenteuer, sondern auch im Abspann von **Donkey Kong Country 3**: Denn nach dem Durchzocken prahlt der senile Tattergreis im Abspann doch glatt damit, das Spiel mit mehr Fortschrittsprozenten als ihr selbst gelöst zu haben!

↑ CHRONO TRIGGER (SNES)

In Europa wurde **Chrono Trigger** erst im Jahr 2009 für den DS veröffentlicht, in Japan und den USA war es bereits 1995 so weit. Für ein Spiel damals revolutionär: Je nachdem, wann und wo der Endboss besiegt wurde, gab es einen anderen Abspann zu sehen. Das zeugte nicht nur von der Detailverliebtheit der Entwickler, sondern lud auch dazu ein, **Chrono Trigger** ein zweites Mal zu meistern.

Die coolen Jungs gucken dumm aus der Wäsche, wagen sich aber trotzdem gleich ins Irrenhaus.

MANIAC MANSION

NES Ein Meilenstein in der Geschichte der Point&Click-Adventures von LucasArts!

Dieses Spiel brachte die Köpfe der NES-Spieler zum Rauchen. Der Spieler übernimmt die Rolle von drei verschiedenen Personen: von Dave, dessen Freundin Sandy entführt worden ist und für wissenschaftliche Experimente missbraucht werden soll, und von zwei weiteren Protagonisten, die im Vorspann frei wählbar sind. Die drei dringen in das Haus ein, in dem Sandy gefangen gehalten wird, und werden dabei mit allerhand Abgedrehtem konfrontiert: mutierten Tentakeln, einem außerirdischen Meteor, der den bösen Dr. Edison in seinen Bann zieht, und einer Kettensäge, für die sich partout kein Benzin auftreiben lässt. Als das Spiel nach seiner Veröffentlichung 1987 für den PC im Jahr 1990 fürs NES veröffentlicht wurde, konnten Spieler den Cursor, der im Original mit der Maus gesteuert wurde, mit dem Gamepad bewegen. Die Steuerung war dementsprechend etwas hakelig. Nachdem sich seinerzeit noch nicht zwangsläufig in jedem Haushalt ein Computer befand, gewährte LucasArts mit der NES-Version von **Maniac Mansion** dennoch einer größeren Spielergruppe einen Einblick in die Welt der Point&Click-Adventures. Das Benzin für die Kettensäge fand sich dann übrigens in einem ganz anderen Spiel: **Zak McKracken and the Alien Mindbenders**.

Markus meint: *„**Maniac Mansion** ist ein Klassiker. Ich selbst habe das Spiel erst erlebt, als ich die Fortsetzung **Day of the Tentacle** auf dem PC gespielt habe. Dort konnte man nämlich einen Computer benutzen und dann den kompletten ersten Teil spielen. Leider enthält das Spiel diverse Sackgassen und hat aus heutiger Sicht damit durchaus seine Macken. Aber früher war das verzeihlich.“*

DIE ZELDA-FORMEL

Text | Christoph Kraus

Auf Bewährtes greift man immer wieder gerne zurück: Wir verraten euch, welche Retro-Elemente ein gutes Zelda auszeichnen!

SCHWERT UND CO.

VORBILDLICH UMGESETZT IN: THE LEGEND OF ZELDA (NES)

Was mögen sich die Leute von Nintendo wohl gedacht haben, als sie mit der Arbeit an **The Legend of Zelda** fürs NES begannen? Etwa „Lasst uns ein Spiel mit einem kleinen Jungen machen, der im Verlauf der Geschichte zum großen Helden wird!“? Oder „Wir erschaffen ein Action-Adventure in einer Fantasy-Welt, denn so was hat gerade Hochkonjunktur!“? Was sich damals hinter der Fassade des Nintendo-Hauptquartiers im japanischen Kyoto abgespielt hat, ist bis heute unklar. Doch mit 100%iger Gewissheit lässt sich sagen, dass sich die **Zelda**-Serie bis heute kaum verändert hat. Das ist im Grunde genommen eine wenig schmeichelhafte Feststellung, schließlich bedeutet sie im Umkehrschluss, dass die Reihe seit Jahrzehnten auf der Stelle tritt. Doch im Falle von Link ist sie ein Beweis für die spielerische Genialität, die Shigeru Miyamoto und sein Team damals schufen. Zwar erlaubte die schwache NES-Hardware seinerzeit noch keine epischen Zwischensequenzen oder bildschirmfüllenden Grafiken, stattdessen stand eine simple Geschichte im Vordergrund, die mit simplen Mitteln große Gefühle auf den Bildschirm brachte. Und alles begann mit dem Aufsammeln eines kleinen, pixeligen Schwerts …

DU KOMMST HIER NICHT REIN!

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Jeder **Zelda**-Spieler kennt die Situation: Man steht vor einem scheinbar leicht zu überwindenden Hindernis, beispielsweise einem Stein. Kurzes Nachdenken ergibt: Link kann mühelos darüberklettern. Aber denkste! Die Programmierer benutzen das Objekt, um dem Spieler den Weg abzuschneiden, bis er ein bestimmtes Utensil gefunden hat, das explizit fürs Weiterkommen gedacht ist. Wenn also der Zugang zum Zora-Reich nur durch einen Bach versperrt ist und der Spieler erst eine Bohne sprießen lassen muss, um auf einem Blatt übers Wasser zu segeln, haben wir es exakt mit solchen Weg-Blockaden zu tun. Auch das Eingangstor ins Reich von Lord Jabu-Jabu ist zunächst versperrt – und zwar von König Zora höchstpersönlich! Erst wenn man ihn mit einem Fisch ködert, macht er Platz hinter seinem Thron. Ähnliche Sperren gab es aber auch schon früher: Bei **A Link to the Past** konnte man bestimmte Stellen in der Schattenwelt nur betreten, indem man sich in der Lichtwelt mit dem Spiegel teleportierte. Und selbst im ersten **Zelda** war das Floß unverzichtbar, um über Flüsse zu gelangen. Wir Spieler lieben solche Blockaden – schließlich steigern sie unsere Neugier ins Unermessliche!

RÄTSEL IM TEMPEL

VORBILDLICH UMGESETZT IN: A LINK TO THE PAST (SNES)

Die Art und Weise, wie die Entwickler aus einer technisch limitierten Hardware das Maximum herauskitzelten, legte den Grundstein zu **Zeldas** Erfolg auf dem NES. Doch auf diesen Lorbeeren konnten sie sich 1992 nicht mehr ausruhen, schließlich war inzwischen das viel leistungsfähigere Super Nintendo erhältlich – und das verlangte nicht, **Zelda** routiniert auf der neuen Konsole fortzuführen, sondern vielmehr der Serie neues Leben einzuhauchen. Im Klartext hieß das: Die Geschichte konnte endlich aufwendiger erzählt werden. Die Tempel ermöglichten wesentlich anspruchsvollere Rätsel. Die Steuerung ließ komplexere Kniffe zu. Das Ergebnis war für den Spieler insbesondere in den Dungeons sichtbar: Wo früher in den NES-Episoden meist sehr abstrakte Rätsel integriert waren, die man häufig gar nicht auf Anhieb lösen konnte, schien der Spielablauf auf dem Super Nintendo viel transparenter. Sollte man etwa eine zerborstene Wand sprengen, war dies jetzt auch optisch sofort ersichtlich – auf dem NES hätte man die entsprechende Passage auf gut Glück entdecken müssen.

REISE, REISE

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Die große, weite Prärie, der idyllische Hylia-See, die hell am Firmament leuchtende Sonne: Hyrule ist ein Land, in dem man gerne seinen Urlaub verbringen möchte. Aber wie kommt man in einem so überdimensionalen Reich von A nach B? Ohne Verkehrsmittel sind die Grenzen kaum zu überwinden. Wie gut, dass es seit **Ocarina of Time** in (fast) jeder neuen **Zelda**-Episode ein mehr oder weniger schnelles Vehikel gibt, mit dem sich das Problem des Reisens ganz von selbst löst. Das Pferd in **Ocarina of Time** und **Twilight Princess**, das Schiff in **The Wind Waker** und **Phantom Hourglass** sowie der Zug in **Spirit Tracks** demonstrieren anschaulich, dass die Prärie von Hyrule mittlerweile viel zu weitläufig geworden ist, als dass Link sie per pedes erkunden könnte. Das bringt für die Entwickler aber auch einen erhöhten Aufwand mit sich, denn eine so gigantische Oberwelt darf man nicht nur einfach entwerfen – man muss sie auch mit Leben füllen! Unserer Meinung nach hat **Ocarina of Time** diese Authentizität am besten auf den Bildschirm gebracht. Denn anders als bei **The Wind Waker** war die Fortbewegung auf dem Pferdesattel sehr direkt – man spürte regelrecht jeden Schritt (anders als beim Schiff oder Zug). Und so soll es auch künftig bleiben!

REIFEPROZESS

VORBILDLICH UMGESETZT IN: OCARINA OF TIME (N64)

Entschuldigung, Leute, aber wir müssen abermals **Ocarina of Time** als Meilenstein anführen, und zwar in puncto Reifeprozess. Keine andere **Zelda**-Episode fing den Charakterwandel vom jungen, kindlichen Hyrulianer zu einem starken, sogar ein bisschen aggressiven Erwachsenen besser ein, als es das N64-Meisterwerk tat. Dabei war am Anfang von dessen Entwicklung noch gar nicht absehbar, dass Links Abenteuer in zwei Handlungssträngen erzählt wird. Erst recht spät ließ Shigeru Miyamoto auf einer Messe verlauten, dass die Geschichte von **Ocarina of Time** in zwei Zeitabschnitten spielt. Allerdings dürfte es für die Programmierer nicht allzu leicht gewesen sein, einen jungen und einen volljährigen Link als Spielfigur zu integrieren. Anders lässt es sich nicht erklären, dass seitdem kein weiteres **Zelda**-Abenteuer einen zum Volljährigen gereiften Helden hatte. Vielleicht wird dieser Missstand ja beim nächsten Wii-Ableger behoben. Das nächste **Zelda** muss schließlich episch werden!

NEBENQUESTS

VORBILDLICH UMGESETZT IN: MAJORA'S MASK

Es soll zwar Fans geben, die **Majora's Mask** das Fehlen eines einheitlichen Handlungsstrangs ankreiden, aber der hohe Grad an Übersicht lässt sich nicht bestreiten. Kaum hat sich Link zu Beginn der Story Zugang ins „Versteck der Bomber" verschafft, erhält er dort ein Notizbuch, in dem alle spielrelevanten Ereignisse verewigt werden. Dort wird beispielsweise vermerkt, wann ihr mit welchem Charakter gesprochen habt, zu welchen Uhrzeiten er in seiner gewohnten Umgebung anzutreffen ist und was es mit der jeweiligen Figur auf sich hat. In **Majora's Mask** erkundet ihr zwar lediglich vier (mitunter recht skurrile) Tempel, aber die zahlreichen Nebenaufgaben trugen maßgeblich zu einem stimmigen Abenteuer bei. Und genau darauf fahren wir **Zelda**-Fans seit jeher ab: Wir wollen Hühner einfangen, Lose kaufen, Schießbudenfiguren abknallen und noch viel mehr verrückte Dinge tun – nur um als Belohnung diese ollen Flaschen und Herzteile zu ergattern! Dafür ertragen wir sogar geduldig das Geplapper von Tingle …

SCHRITT FÜR SCHRITT ZUR KOMPLETTEN POKÉMON-SAMMLUNG!

Text | Stephan Gerner

Es macht zwar immer wieder Spaß, sich 151, 251, 386 oder 493 Pokémon zusammenzusuchen, aber etwas Abwechslung zwischendurch muss auch mal sein. Wir stellen euch Alternativen zum Monsterfangen vor!

HEY YOU, PIKACHU!

„Pika-Pi! Pikachu, Pi-Pi-Pi, Pika-Pikachu! Pi-Pikachu, Ka! Pikachu-Pika!“

Plattform: Nintendo 64 | **Genre:** Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ambrella | **Hersteller:** Nintendo

Oder, um den oben stehenden Satz aus der Pikachu-Sprache zu übersetzen: „Komm und spiel mit mir, ich will dein Freund werden!“ Das scheue Elektro-Pokémon, das damals in der Vor-**Pokémon**-Zeit in einer N-ZONE-Vorschau noch als „gelber Hase“ bezeichnet wurde, lebt im Wald und wurde von Professor Eich als Versuchskaninchen (also passt das mit dem „Hasen“ ja doch) für seine neueste Erfindung auserkoren. Der PokéHelper soll dafür sorgen, dass sich Menschen und Pokémon miteinander verständigen können. Ihr müsst nun das beigelegte Mikrofon an die Konsole anschließen und dann anfangen, mit Pikachu zu sprechen, also wirklich mit dem Mund und mit eurer Stimme, nicht durch das Anklicken von Sätzen. Insgesamt versteht Pikachu etwa 200 Wörter, darunter auch „PlayStation“: Falls man so frech ist, den Namen der Sony-Konsole zu sagen, wird das kleine Kerlchen richtig sauer! Wir in Europa kamen nie in den zweifelhaften Genuss des Spiels, aber wer des Englischen mächtig ist, kann zur US-Version greifen. Allerdings darf bezweifelt werden, dass jemand, dem das Spiel länger als zehn Minuten Spaß macht, schon Englisch spricht. Es ist vom Niveau her ungefähr mit **Pokémon Channel** zu vergleichen: ganz nett, aber nichts, was man dringend braucht – außer für eine komplette Sammlung! In diesem Sinne: „Pika-Pikachu, Pika-Pi! Pikachu, Pi-Pika!“ Was immer das heißen mag! ■

WERTUNG | 5 VON 10

Trotz mitgeliefertem Nintendo-64-Mikrofon (oder gerade deshalb?) war **Hey you, Pikachu!** kein Spaßbringer. Wir veranschaulichen den Unterhaltungsfaktor im Bild.

POKÉMON STADIUM 1

Die verwirrende Geschichte eines ersten Teils, der eigentlich der zweite Teil war

Plattform: Nintendo 64 | **Genre:** Action | **Entwickler:** HAL Laboratory | **Hersteller:** Nintendo

Jeder von euch, der im Jahr 2000 schon **Pokémon**-Fan war, wird **Pokémon Stadium** in seiner Sammlung haben, keine Frage. War ja auch ein lustiges Spiel. Ihr konntet eure Monster von der **Roten** & **Blauen Edition** in 3D auf dem Fernsehbildschirm antreten lassen und zur Auflockerung gab es auch ein paar spaßige Minispiele. Später kam dann noch **Stadium 2** hinterher, das auch die Pokémon aus Johto unterstützte. Nur war **Stadium 2** in Wirklichkeit schon **Stadium 3**, denn das, was wir als ersten Teil verkauft bekamen, war bereits die Numero 2. Verwirrt? Prima! Noch mal von vorne: In Japan erschien am 1.8.1998 **Pokémon Stadium**. Am 1.3.2000 folgte dann **Stadium 2** und am 14.12.2000 schließlich **Stadium 3**. Bei uns dagegen wurde nur **Stadium 2 & 3** veröffentlicht, aber als Teil 1 und 2, denn welche Serie beginnt schon mit Teil 2? Dass uns der eigentliche erste Teil vorenthalten wurde, ist übrigens kein Verlust. Es gab weder die Minispiele noch die Arenaleiter-Burg oder den Dodri-Turm. Ihr konntet lediglich freie Kämpfe absolvieren – und das nicht einmal mit allen 151 Pokémon, sondern nur mit 42 ausgewählten Exemplaren. Fazit: Wer **Stadium 2** (also unser **Stadium 1**) hat, kann das japanische **Stadium 1** vergessen. Es ist einzig und allein aus Nostalgiegründen noch relevant. ■

WERTUNG | 2 VON 10

Offenbar wurde **Pokémon Stadium** in sehr kurzer Zeit entwickelt. Das würde die sehr geringe Anzahl an integrierten Pokémon erklären. Zumindest Pikachu ist dabei!

POKÉMON CRYSTAL + MOBILE ADAPTER GB

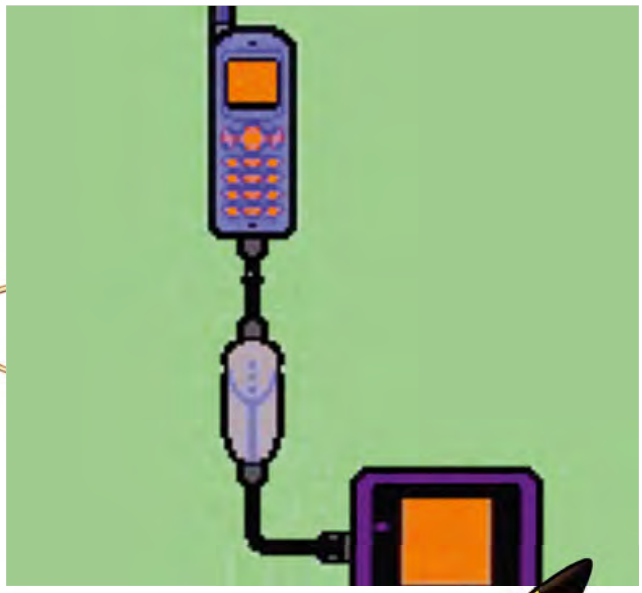
Die Welt geht online … nun gut, die ganze Welt zwar nicht, aber zumindest Japan!

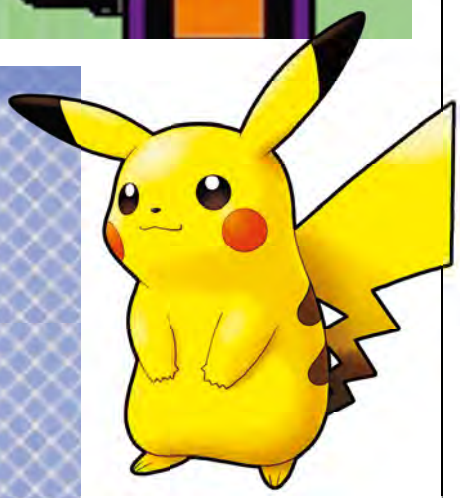
Plattform: Game Boy Color | **Genre:** Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo

Nintendo-Quiz für zwischendurch: Welches war die erste **Pokémon**-Edition, die man online zocken konnte? Wenn ihr jetzt „**Diamant & Perl**“ gesagt habt, dann sage ich: „Netter Versuch, aber leider daneben!“ Richtig wäre nämlich **Pokémon Kristall** gewesen. Allerdings müssen wir dazu einen Ausflug nach Fernost machen. Das eigentliche Spiel erschien zwar auch in Deutschland und bedarf nicht vieler Worte: Es handelt sich um die dritte Johto-Edition und ist somit die Ergänzung zu **Gold & Silber**. In Japan erschien zusätzlich der Mobile Adapter GB, ein unscheinbares Kabel, mit dem man den Game Boy Color an sein Handy anschließen konnte. Im Communication Center in Dukatia City konnte man sich dann „einloggen“ und mit seinen Freunden online kämpfen und tauschen. Allerdings zu ganz schön happigen Gebühren! Deshalb und weil der Mobile Adapter GB nicht mit westlichen Handys kompatibel war, strich man die Online-Funktion in den US- und EU-Versionen von **Pokémon Kristall** und das Communication Center wurde zu einem ganz normalen Pokémon Center. So entging uns leider auch das seltene Pokémon Celebi, das in Japan im Zuge eines Online-Events verteilt wurde. ■

WERTUNG | 9 VON 10

Handhabung und Funktionsumfang des Adapters waren noch nicht perfekt, aber ein erster Schritt in Sachen Online-Gaming.





An solchen Terminals verbindet ihr euch mit der übrigen Welt. So tauscht ihr Pokémon mit anderen Trainern.

SCHNAPPT SIE EUCH ALLE!

Wenn ihr nicht nur Pokémon, sondern auch Pokémon-Spiele sammelt, dann habt ihr einiges zu tun. Die normalen Editionen (**Rot**, **Blau**, **Gelb**, **Gold**, **Silber**, **Türkis-Violett-Hellschwarz** usw.) lassen wir außen vor, da sie zu normal sind. Alle anderen Taschenmonster-Spiele findet ihr hier aufgelistet – nach Typ geordnet, wie sich das für Pokémon gehört.

Eigene Pokémon-Hardware:
- ❏ Pokémon Pikachu
- ❏ Pokémon Pikachu Color
- ❏ Pokémon mini

Kampf-Arenen:
Spiele, in denen ihr eure auf dem Game Boy trainierten Pokémon in den Kampf schickt:
- ❏ Pokémon Stadium — N64
- ❏ Pokémon Stadium 2 — N64
- ❏ Pokémon Colosseum — GC
- ❏ Pokémon XD: Der dunkle Sturm — GC
- ❏ Pokémon Battle Revolution — Wii

Archiv-Software:
Programme, in denen ihr die Pokémon auf dem Fernseher verwaltet:
- ❏ Pokémon Box — GC
- ❏ My Pokémon Ranch — WiiWare

Mystery-Dungeon-Reihe:
Rettungsteam-Erkundungstouren durch zufallsgenerierte Tempel:
- ❏ Team Rot — GBA
- ❏ Team Blau — DS
- ❏ Erkundungsteam Zeit & Dunkelheit — DS
- ❏ Erkundungsteam Himmel — DS
- ❏ Erkundungsteam Feuer/Sturm/Licht — WiiWare

… und alles, was es sonst noch gibt:
- ❏ Pokémon Snap — N64
- ❏ Pokémon Pinball — GBC
- ❏ Pokémon Puzzle Challenge — GBC
- ❏ Pokémon Puzzle League — N64
- ❏ Pokémon Trading Card Game — GBC
- ❏ Pokémon Pinball – Rubin & Saphir — GBA
- ❏ Pokémon Channel — GC
- ❏ Pokémon Dash — DS
- ❏ Pokémon Link! — DS
- ❏ Pokémon Ranger — DS
- ❏ Pokémon Ranger: Finsternis über Almia — DS
- ❏ Pokémon Rumble — WiiWare

Pokémon-Importspiele:
- ❏ Pokémon Stadium 1 — N64
- ❏ Hey you, Pikachu! — N64
- ❏ Pokémon Card GB 2 — GBC
- ❏ Pokémon Tsuri Taikai (Download) — DS

Geiz-Tipp:
Auf dem Flohmarkt findet ihr die N64- und GBC-Spiele oft für unter 3 Euro. **Snap** und **Puzzle League** gibt's aber inzwischen auch für die Virtual Console (1.000 Wii Points pro Spiel). Die älteren DS-Ableger werden teilweise noch für 20 bis 30 Euro in Läden verramscht und sind auch in Internet-Auktionen nicht allzu teuer. Lediglich für die aktuellen **Ranger**- und **Mystery Dungeon**-Spiele sowie für die WiiWare-Titel müsst ihr wohl oder übel den Vollpreis hinblättern. Unterm Strich kostet eine komplette Sammlung rund 500 bis 600 Euro.

WINTERSTIMMUNG IN NINTENDO-SPIELEN

Text | Stephan Gerner

Schneemänner und Schlitten gibt's nicht nur vor der Haustür, sondern auch in skurrilen Retro-Spielen. Wir stellen einige von ihnen vor.

DAZE BEFORE CHRISTMAS

Das wohl weihnachtlichste Nintendo-Spiel überhaupt! Dieses Jump & Run von Sunsoft kam zum Christfest 1993 für das Super Nintendo heraus. Ihr spielt den Weihnachtsmann höchstpersönlich, der seine Elfen und Rentiere aus der Gewalt eines bösartigen Schneemanns befreien muss. Dabei stellen sich euch allerlei Gegner entgegen, die ihr aus dem Weg räumt, indem ihr sie in Weihnachtsgeschenke verwandelt. Und wenn ihr eine Tasse Kaffee trinkt, dann verwandelt ihr euch für kurze Zeit in Anti-Claus, der unbesiegbar herumrennt und mit seinem Geschenkesack alles niederprügelt, was nicht bei drei auf den Weihnachtsbäumen ist.

BANJO-KAZOOIE

Gleich noch ein Rare-Titel! **Banjo-Kazooie** erschien 1998 für das Nintendo 64 (alle Nintendo-Fans an dieser Stelle bitte einen giftigen Blick in Richtung Xbox 360 werfen, wo Banjo seine neue Heimat gefunden hat!) und enthielt unter anderem das Weihnachtstal. Der Name sagt ja schon alles! In dieser Welt gab es Christbäume, Weihnachtsgeschenke und Schneemänner, also alles, was zum Fest dazugehört! Von Mumbo könnt ihr euch in ein fettes Walross verwandeln lassen und als ein solches dann an einem Schlittenrennen teilnehmen. Alles in allem eine schön weihnachtliche Sache, vor allem wenn man das Spiel damals zu Weihnachten bekam und den besagten Level unter dem Tannenbaum sitzend zocken durfte.

SECRET OF MANA

Secret of Mana von Square war nicht nur ein erstklassiges RPG für das Super Nintendo, es enthielt auch eine nette weihnachtliche Überraschung in Form der Weihnachtsinsel. Dort treffen eure drei Helden auf Rudolph, das berühmte Rentier mit der roten Nase. Es erzählt euch, dass der Weihnachtsmann im Eispalast gefangen gehalten wird, und eure Aufgabe ist es nun, Santa Claus zu befreien.

DIDDY KONG RACING

Der kultige Fun-Racer **Diddy Kong Racing** machte nicht nur Spaß, sondern hatte auch einen irre hohen Schwierigkeitsgrad. Und dann waren da noch die vier Schneeberg-Strecken, die thematisch im Winter angesiedelt sind. Da sticht vor allem die Strecke Eisstadt hervor, ein beschauliches, kleines Dörfchen im tiefsten Schnee, wo an jeder Straßenecke ein geschmückter Weihnachtsbaum herumsteht. Fast schade, dass der blaue Elefant Taj am Ende nicht im Nikolaus-Kostüm angeschwebt kommt, wenn er euch euren goldenen Luftballon überreicht!

POKÉMON GOLD & SILBER

Pokémon gibt's viele, genau 493 Stück, aber eines davon ist hier erwähnenswert: Botogel! Das Viech mit der Pokédex-Nummer 225 tauchte zum ersten Mal in der **Silbernen Edition** auf und erinnert optisch doch nun wirklich ein bisschen an den Weihnachtsmann, oder? Sinnigerweise kann Botogel als einziges Pokémon die Attacke Geschenk erlernen. Diese fügt dem Gegner nach dem Zufallsprinzip entweder Schaden oder Heilung zu. Das ist doch dann wirklich eine schöne Weihnachtsüberraschung, wenn man einem Botogel gegenübersteht und von diesem auf einmal geheilt wird! Übrigens gehört Botogel zur Elementklasse Eis und wird natürlich auch in **HeartGold & SoulSilver** wieder dabei sein!

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Weihnachten ist die Zeit des Friedens und der Besinnlichkeit. Was hat dann also ein Prügelspiel wie **Super Smash Bros. Brawl** damit zu tun? Nein, wir spielen nicht auf die Ice Climbers an, sondern auf die Stage New Pork City. Ja, genau, diese viel zu große Stadt aus Earthbound, wo ihr eure Spielfigur nur noch auf riesigen HD-Glotzen erkennt und wo dauernd dieses blöde rote Viech ankommt und euch auffrisst. Aber sind euch auch schon mal die Weihnachtsbäume aufgefallen, die im Hintergrund der Stage rumstehen? Auf unserem Screenshot ist einer zu erkennen, rechts über der großen Drei. Also, wenn ihr das nächste Mal **SSBB** zockt, dann denkt bitte daran: Weihnachten ist das Fest der Liebe! Verkloppt eure Gegner also nicht zu hart – sondern gerade nur so hart, dass ihr das Match gewinnt!

YOSHI'S ISLAND

Wo Mario ist, da ist Yoshi nicht fern. Auch in seinen ganz eigenen Jump & Runs musste sich der grüne Krötosaurier seinen Weg durch eisige Welten bahnen. Ihr stapft durch den tiefen Schnee, während dicke Eisblöcke euren Weg blockieren und zu allem Überfluss auch noch Münzen und Blumen in ihrem Inneren konservieren. Zum Glück könnt ihr die Eisbrocken mit einer Feuermelone leicht auftauen. Und dann gibt's noch die Abfahrt mit den Skiern, bei der es darauf ankommt, im richtigen Moment zu springen. Beachtet übrigens auch die kleine Nikolausmütze auf dem Kopf von Baby Mario!

SUPER MARIO BROS. SUPER SHOW!

Zugegeben, kein Spiel, aber immerhin ein Cartoon zu einem Spiel: Die 40. Episode der **Super Mario Bros. Super Show!** trägt den Titel „Koopa Klaus" und spielt an Weihnachten. Bowser alias König Koopa entführt den Nikolaus und gibt sich anschließend selbst als Weihnachtsmann aus, um zu Weihnachten Chaos und Unheil zu verschenken. Klar, dass Mario und seine Freunde versuchen müssen, Santa Claus zu befreien, bevor die Bescherung vorbei ist. Kultiges Koopa-Zitat aus der Folge: „Weihnachten ist für mich ein Furz im Wind! EIN FURZ IM WIND!!!" … und mit diesem Gebrüll löste das schleimige Reptil eine Lawine aus, unter der es selbst begraben wurde.

HARVEST MOON

Die Bauernhof-Simulation **Harvest Moon** erschien zum ersten Mal 1997 für das Super Nintendo, übrigens als eines der letzten Spiele für die gute, alte 16-Bit-Konsole. In diesem ersten Spiel der Reihe musstet ihr den elterlichen Hof ganze zweieinhalb Jahre lang bewirtschaften, folglich war auch zweimal Winter. Da ihr in der kalten Jahreszeit kein Gemüse anbauen müsst, habt ihr nicht so viel Stress wie im Sommer. Nutzt die Zeit, um z. B. die Berge zu erkunden oder die Stadt zu besuchen. Am zehnten Tag des Winters findet das Erntedankfest statt, bei dem es leckeren Kuchen zu essen gibt. Und am 24. Winter (ob das Datum ein Zufall ist?) wird das Sternenfest gefeiert, bei dem ihr euch mit dem Mädchen eurer Wahl an einem geheimen Ort treffen könnt. Die Silvesternacht vom 30. Winter auf den 1. Frühling verbringen alle Spielfiguren gemeinsam auf der Bergspitze und bewundern den ersten Sonnenaufgang des neuen Jahres.

DONKEY KONGA 3

Japaner haben einen etwas anderen Musikgeschmack als wir Europäer und ihre Musikspiele sind meistens quietschbunt, so viel haben wir bisher gelernt. Ausschließlich in Japan erschien noch ein dritter Teil des GameCube-Trommelhits **Donkey Konga**, bei dem in einigen Hintergründen tatsächlich äußerst kitschige Christbäume herumstehen – natürlich auch, wenn ihr das Spiel im Hochsommer zockt! Außerdem kommt als Finale des Challenge-Modus überraschenderweise das bekannte und absolut unjapanische Weihnachtslied „Tochter Zion" dran – das übrigens nicht einzeln auswählbar ist!
Wenn ich ein Nerd wäre, dann würde ich jetzt passend zum Thema auch noch den alten Donkey-Kong-Weihnachtscomic **Banana Day 24** erwähnen, in dem ein paar außerirdische Affen die Erde mit einer Riesen-Kokosnuss verwechseln … aber lassen wir das mal lieber!

SUPER MARIO BROS.

In fast jedem Mario-Jump&Run kommt eine Schneewelt vor. Die erste gab es bereits im klassischen Ur-**Super Mario Bros.** von 1985, weitere richtig „coole" Levels kamen dann 1988 in **Super Mario Bros. 2** und 1991 in **Super Mario Bros. 3** (siehe Foto) hinzu. In **Super Mario 64** sind sogar gleich zwei der fünfzehn Levels im ewigen Eis angesiedelt. Und auch im aktuellen **New Super Mario Bros. Wii** brechen wieder frostige Zeiten über das Pilzkönigreich herein.

In den Schnee-Levels müsst ihr unter anderem damit klarkommen, dass der Boden rutschig (da vereist) ist und ihr dadurch nicht so präzise wie gewohnt laufen könnt.

SNOWBOARD KIDS

Wenn kein echter Schnee liegt, wie es in letzter Zeit leider viel zu häufig der Fall ist, dann snowboarden wir eben virtuell. **Snowboard Kids** kam 1998 für das Nintendo 64 heraus und war ein Fun-Racer à la **Mario Kart**, nur eben nicht im Auto, sondern auf dem Snowboard. Ansonsten gibt es viele Ähnlichkeiten: Ihr düst über verrückte Pisten, die übrigens nicht alle schneebedeckt waren, tatsächlich finden sich sogar auch Wüstenstrecken in der Auswahl. Mit den eingesammelten Items könnt ihr Turbos zünden oder eure Gegner von der Piste ballern. 2006 erschien übrigens eine (leider nicht mehr ganz so gute) Fortsetzung für den Nintendo DS.

SIM CITY

Auch in dem Städte-Aufbauspiel **Sim City** für das Super Nintendo kamen verschiedene Jahreszeiten vor. Der Winter wirkt sich hier allerdings nicht sonderlich auf das Spiel aus. Der Schnee, der die Dächer der Häuser eurer Stadt bedeckt, ist nur ein optisches Schmankerl, mehr nicht. Aber egal, ob nun die Welt im weißen Mantel daliegt oder die Sonne bei 30 Grad im Schatten vom Himmel lacht, Häuser bauen kann man immer! Und nicht einmal auf Weihnachtsgeschenke könnt ihr euch in diesem Spiel freuen, im Gegenteil, stattdessen müsst ihr jedes Jahr Ende Dezember um euer Vermögen zittern. Denn zu Neujahr gibt's die Steuerabrechnung, bei der sich euer Kontostand sehr schnell und sehr unerwartet ins Negative kehren kann.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

NEW SUPER MARIO BROS. Wii

Wii — Andere Farben für Toad-Häuser

Wenn ihr wollt, dass im Multiplayermodus ein Toad-Haus erscheint, müsst ihr den Level nur abschließen, wenn sich die letzten beiden Ziffern eurer Zeit gleichen. Beispielsweise erscheint immer dann ein Toad-Haus, wenn ihr einen Level mit einer Restzeit von 544, 233 oder 144 abschließt. Die Farbe des Toad-Hauses ist dabei abhängig von den jeweiligen Ziffern. Wir verraten euch, von welchen.

Farbe des Hauses	Anforderung
Goldenes Toad-Haus	Den Level beenden, wenn bei eurer Restzeit am Ende 99 steht
Grünes Toad-Haus	Den Level beenden, wenn bei eurer Restzeit am Ende 11 oder 22 steht
Rotes Toad-Haus	Den Level beenden, wenn bei eurer Restzeit am Ende 33, 44, 55, 66, 77 oder 88 steht
Unendlich viele Toad-Häuser	Wenn ihr mit eurem Speicherstand fünf Sterne erreicht, verschwinden die Toad-Häuser nicht mehr. Ihr könnt dann so viele Items sammeln, wie ihr wollt.

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

DS — Die schwersten Rätsel (110, 140, 141)

Hier ein paar weitere knallharte Rätsel aus dem zweiten **Layton**, die wir euch erklären:

Nr. 110 Ausgehend von Chelmy müsst ihr folgende Richtungen einschlagen, um zum Ziel zu gelangen: Ost – Süd – Süd – Ost – Ost – Süd – Ost – Ziel

Nr. 140 „Ein Block zu viel" (Haus des Adlers): Das Würfelteil B hat den Extra-Block.

Nr. 141 „Weg mit den Kugeln 6" (Haus des Adlers): Diese Reihenfolge haltet ihr ein:

1. Von B4 nach D4 (C4 verschwindet)
2. Von C6 nach C4 (C5 verschwindet)
3. Von A5 nach C5 (B5 verschwindet)
4. Von D5 nach B5 (C5 verschwindet)
5. Von F5 nach D5 (E5 verschwindet)
6. Von E7 nach E5 (E6 verschwindet)
7. Von E4 nach E6 (E5 verschwindet)
8. Von C7 nach E7 (D7 verschwindet)
9. Von E7 nach E5 (E6 verschwindet)
10. Von C3 nach C5 (C4 verschwindet)
11. Von C1 nach C3 (C2 verschwindet)
12. Von E2 nach E4 (E3 verschwindet)
13. Von E4 nach E6 (E5 verschwindet)
14. Von E6 nach C6 (D6 verschwindet)
15. Von C6 nach C4 (C5 verschwindet)
16. Von C4 nach C2 (C3 verschwindet)
17. Von A3 nach A5 (A4 verschwindet)
18. Von A5 nach C5 (B5 verschwindet)
19. Von C5 nach E5 (D5 verschwinden)
20. Von G3 nach E3 (F3 verschwindet)
21. Von D3 nach F3 (E3 verschwindet)
22. Von G5 nach G3 (G4 verschwindet)
23. Von G3 nach E3 (F3 verschwindet)
24. Von E1 nach C1 (D1 verschwindet)
25. Von C1 nach C3 (C2 verschwindet)
26. Von B3 nach D3 (C3 verschwindet)
27. Von D3 nach F3 (E3 verschwindet)
28. Von F3 nach F5 (F4 verschwindet)
29. Von F5 nach D5 (E5 verschwindet)
30. Von D5 nach D3 (D4 verschwindet)
31. Von D3 nach D1 (D2 verschwindet)

POKÉMON RUMBLE

WiiWare — Freischaltbare Pokémon

Mit diesen Passwörtern schaltet ihr neue Pokémon für eure Sammlung frei. Gerade die letzten drei sind etwas ganz Besonderes:

Pokémon	Cheatcode
Evoli	5631-9548
Bisasam (Dickes Fell)	6921-0136
Glumanda (Draufgänger)	5982-9039
Shiggy (Nummer Sicher)	1250-2002
Shaymin (Zenitform)	6838-5121
Giratina (Urform)	3280-5739
Shiny Ratzfratz (Sauseschritt)	0215-3612

SPECTROBES DER URSPRUNG

Wii — Cheats

Wenn ihr den vierten Planeten abgeschlossen habt, werdet ihr mit der Cheatcode-Maschine belohnt. Gebt die Cheats links vom gewünschten Spectrobe ein und klickt dann so auf die Sterne, wie es neben dem Cheat steht. Stern 1 ist dabei immer der Stern ganz links! Wenn es zwei Sterne mit derselben horizontalen Position gibt, ist A der höhere, B der niedrigere.

Code	Extra
650-110-743 B, F, J, N, O, K ,G ,C	Angriffs-Mineral (CT-22)
442-333-776 1, 3, 2, 4, 5, 6, 7	Bombzar (CT-03)
522-415-781 1, 3, 6, 5, 4, 2	Butobasu (CT-17)
204-912-586 J, I, E, A, B, F, J, N, O	Katzen-Handschuh S (CT-34)
465-149-303 3, 1, 2, 4, 5, 6	Daidongu (CT-16)
734-807-526 E, A, B, C, D, H, L, P	Bohr-Lanze S (CT-32)
011-235-813 2, 1, 4, 3, 5, 6, 7	Flamerax (CT-01)
512-139-319 5, 2, 1, 3, 4, 6	Floralmi (CT-09)
014-087-331 A ,B ,F ,G ,H ,L , P	Galaxie-Axt (CT-28)
183-631-190 C, B, F, G, H, L, P, O	Galaxie-Blaster (CT-30)
134-903-170 N, J, F, B, A, E, I, J, K, L	Galaxie-Handschuh (CT-29)
334-944-377 A, B ,F, E, I, J, K, O	Galaxie-Lanze (CT-27)
679-142-964 A, B, C, G, K, O, P	Galaxie-Schwert (CT-26)
329-712-150 C, B, F, J, K, L, P, O, K, G, H	Edelstein-Schwert S (CT-31)
976-777-874 F, B, C, G, F, J, K, G, H, L, K, O, P, L	Giga-Axt S (CT-33)
151-422-983 1, 2B, 2A, 3A, 3B, 4	Gorberus (CT-11)
295-128-009 A, E, F, G, K, J, N, O, P	Abwehr-Mineral (CT-23)
765-109-461 1, 5, 2, 4, 3, 6	Hikolassa (CT-06)
023-341-551 1, 2, 3, 4, 5	Komainu (Sprunganzug) (CT-20)
632-459-861 4, 1, 3, 2, 5	Komainu (Schädel) (CT-19)
655-801-412 3, 2, 1, 4, 5	Komainu (Ausgestopft) (CT-21)
953-316-291 M, I, E, F, G, K, L, P, O	Lebens-Mineral (CT-24)
213-455-891 1, 3, 2, 4, 7, 6, 5	Mizusar (CT-02)
269-025-203 F, E, I, J, F, G, H, L, K, G	Ninja-Blaster S (CT-35)
258-441-816 2, 5, 7, 6, 4, 3, 1	Optoger (CT-05)
109-871-597 1, 3, 2, 4, 5, 6, 7	Sarazook (CT-04)
771-128-657 5, 1, 2, 3, 4, 6	Shakablad (CT-07)
641-831-781 1, 2, 4, 6, 5, 3	Shimadoros (CT-10)
463-687-502 1, 5, 2, 3, 4, 6	Spikanor (CT-08)
173-862-675 M, I, J, K, G, C, B, F, G, H	Super-Mineral (CT-25)
352-457-857 1, 2, 4, 5, 6, 3	Tekkadorax (CT-14)
739-088-169 1, 3, 2, 4, 5, 6	Totegarda (CT-18)
692-178-309 1, 2, 4, 3, 5, 6	Yagizora (CT-13)
204-013-462 1, 2, 3, 6, 4, 5	Zappizor (CT-12)
028-879-227 1, 3, 5, 6, 4, 2	Zuwakrid (CT-15)

LEGO INDIANA JONES 2

Wii — Cheats

Gebt im Menü von Lego-Indys zweitem Wii-Adventure unter „Extras“ die folgenden Passwörter ein, um Bonuscharaktere und Cheats zu aktivieren:

Code	Extra
PXT4UP	Überdimensionales Wesen
UU3VSC	Beep Beep
7VLKAF	BiPlane
7EQF47	Boxer
EGSM5B	Münzenmagnet
Y9TE98	Tarnung
WL4T6N	Dovchenko
SNXC2F	Schnelles Bauen
XYAN83	Schnelles Graben
3Z7PJX	Schnelles Reparieren
TUXNZF	Furchtlos
6JBB65	Gott-Modus
YLG2TN	Hot Rod
TY9P4U	Eislaufbahn
PGWSEA	Indiana Jones: 1
FGLKYS	Indiana Jones: 2
DZFY9S	Indiana Jones: Collect
8BDJG5	Indiana Jones: CS
M4C34K	Indiana Jones: Desert
2W8QR3	Indiana Jones: Getarnt
J2XS97	Indiana Jones: Kali
3FQFKS	Indiana Jones: Offizier
7AWX3J	Lao Che
P4PCDY	Mac
82RMC2	Mola Ram
2GK562	Mutt
SZFAAE	Poo Money
4C5AKH	Professor Henry Jones
FTL48S	Rene Belloq
BC5PTY	Rolls-Royce: Phantom
E88YRP	Salah
V7JYBU	Punkte x10
U38VJP	Punkte x2
PEHHPZ	Punkte x3
UXGTB3	Punkte x4
XWJ5EY	Punkte x6
S5UZCP	Punkte x8
FQGPYH	Silhouetten
2U7YCV	Schlangen-Peitsche
EGSM5B	Steinmagnet
RM3E84	Stunt-Flugzeug
94RUAJ	Willie

TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALLSTARS

Wii — Freischaltbare Kämpfer

Wir verraten euch, wie ihr die fünf geheimen Kämpfer in Capcoms neuem Prügelhit für die Wii freischaltet. Vier davon dürfen wir namentlich erwähnen, zum fünften, megageheimen Charakter müssen wir schweigen. Aber wir erklären euch trotzdem, wie ihr ihn freischaltet!

Kämpfer	Anforderung
Hakushon Daimaou	Spielt den Arcade-Modus einmal durch und schaltet ihn dann für 1.000 Punkte frei.
Ippatsuman	Spielt den Arcade-Modus dreimal durch und schaltet ihn dann für 2.000 Punkte frei.
Saki Omokane	Spielt den Arcade-Modus einmal durch und schaltet sie dann für 1.000 Punkte frei.
Viewtiful Joe	Spielt den Arcade-Modus dreimal durch und schaltet ihn dann für 2.000 Punkte frei.

Um den fünften Kämpfer freizuspielen, müsst ihr Capcoms Prügelhit mit den anderen vier geheimen Spielfiguren durchzocken.

THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS

ALLE TEMPEL! ALLE STEMPEL! ALLE HERZEN!

Text I Christoph Kraus, Markus Grundmann, Viktor Eippert

Von Bahnhof zu Bahnhof, von Tempel zu Tempel: Mit dieser Lösung habt ihr leichtes Spiel!

DER WEG ZUM WALD-TEMPEL

Wie eskortiere ich die Prinzessin aus dem Schloss?

Marschiert im Raum mit den Wachen nach Südosten ins Freie. 1 Sprecht die Wachen an, sodass sie in eine andere Richtung blicken. Jetzt könnt ihr die Prinzessin an ihnen vorbeibugsieren. Beim dritten Wachmann ist Vorsicht geboten: werft einen Stein steuert und Zelda anschließend nach unten. Nach der Sequenz werdet ihr als Patrouille wahrgenommen, doch der Türsteher am Hinterausgang des Schlosses lässt euch nicht vorbei. Besorgt euch im östlichen Raum des Erdgeschosses ein Schwert, absolviert das Hieb-Training und passiert die strenge Wache.

Wo finde ich den Eingang zum Turm der Götter?

Die Wache erklärt euch, wo die Wand rissig ist. Werft eine Bombe dorthin 2 und passiert die Lücke. Mit der Kiste, die ihr auf den Schalter schiebt, öffnet ihr die Tür zur Schatzkiste. Mit dem darin liegenden Schlüssel kommt ihr in den nächsten Raum. Dort verraten die Hinweistafeln, in welcher Reihenfolge ihr die Lichter einschalten müsst: erst der rechte, dann der obere, nun der untere und letztlich der linke.

TURM DER GÖTTER

Ich bin innen angekommen. Wohin geht's?

Geht durch das nördliche Tor und lauft die Wendeltreppe empor. Habt ihr die drei Tropfen eingesammelt, geht's zum ersten Tempel. Macht mit dem Phantom gemeinsame Sache und stellt euch erst auf die beiden Schalter, um die untere Tür zu öffnen, und lauft dann mit ihm über die Stacheln, um zum zweiten Phantom zu gelangen. Sprecht mit diesem und lauft weiter nach hinten, um die Leuchtkugel zu aktivieren. Schon ist der Weg zur Treppe geebnet.

Wohin reise ich mit dem Zug?

Fahrt in die Ortschaft mit den drei Fragezeichen auf der Karte – sie heißt Waldforsten. Dort erfahrt ihr, wie ihr die Verlorenen Wälder passiert: Achtet bei jeder Abzweigung auf den kahlen Baum. 3 Er zeigt, auf welcher Seite die Sackgasse ist. Schlagt immer die entgegengesetzte Route ein, nur bei der vierten Abzweigung fahrt ihr auf die Seite des kahlen Baums entlang. So landet ihr vor dem Eingang des Waldtempels. Lauft zunächst den Pfad auf der rechten Seite hoch und schnappt euch die Bombe. Ganz wichtig: Werft sie auf den Schalter und holt euch dann eine zweite Bombe. So passiert ihr die kleine Brücke. Ordnet im nächsten Abschnitt die Figuren so an wie auf unserem Bild dargestellt. 4

WALDTEMPEL

Wie geht es los?

Schnappt euch eine der Nüsse und werft sie auf den Schalter auf der rechten Seite. Im nächsten Raum hinter der Brücke erledigt ihr die Krabbelkäfer mit einem gezielten Hieb und erhaltet die Luftkanone.

Ich besitze die Luftkanone. Was nun?

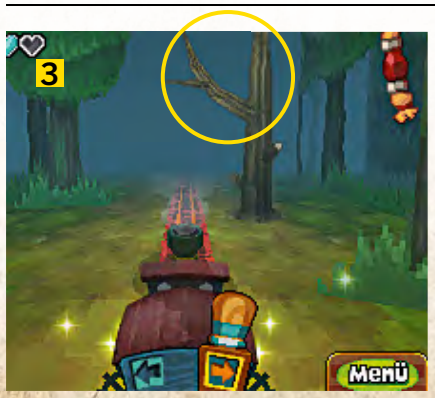
Blast in das links stehende, runde Gestell hinein, sodass es sich zu drehen beginnt und sich die Tür öffnet. Im nächsten Raum visiert ihr den Schlüssel mit der Luftkanone an. Habt ihr den folgenden Flur betreten, krallt ihr euch den nächsten Schlüssel, indem ihr mit der Luftkanone im 90-Grad-Winkel auf die Nuss zielt und hinten den Schalter aktiviert.

Wie erledige ich die Hexe?

5 Setzt die Luftkanone ein, kurz nachdem die Hexe einen Totenschädel wirft. So schleudert ihr das Geschoss zurück und könnt sie mit eurem Schwert ein zweites Mal treffen. Danach geht es in den zweiten Stock!

Wie gelange ich an den großen Schlüssel?

Lauft zunächst nach rechts, um die explosiven Käfer mit dem Schwert zu schlagen und (sobald sie sich verkrustet haben) auf die Blöcke zu schleudern. So erreicht ihr einen vom Nebel umgebenen Vorsprung. Pustet ihn abermals mit der Luftkanone weg und lauft bis zum Ende durch. Ihr gelangt im nächsten Augenblick wieder in den Hauptflur, wo ihr im linken Raum abermals den Käfern einen Hieb verpasst und dann einen auf die Leuchtkugel schleudern müsst, natürlich mit der vorhin erworbenen Luftkanone.



Wie besiege ich das Rieseninsekt?

Der Endgegner des Waldtempels bewegt sich zunächst um euch herum, bis ihr stehen bleibt. 6 Heizt dem Insekt dann mittels eurer Luftkanone am Hintern ein und schlagt mit dem Schwert drauf. Wenn die explosiven Käfer vom Himmel herabgeprasselt sind, verpasst ihnen jeweils einen Schwerthieb und positioniert euch so, dass ihr sie bequem in die Luft schleudern könnt, sobald die Insekt auf die Erde flattern. Nach drei Treffern ist das Vieh vernichtet.

TURM DER GÖTTER

Wohin geht's nach dem Waldtempel?

Die nächste Anlaufstation ist der Turm der Götter. Geht die Treppenstufen hinauf und sammelt alle Lichttropfen ein. Schlagt dann einem Phantom mit dem Schwert in den Rücken. Der Weg führt euch nordöstlich in die Lavagrube und am Ende des Ganges

in den vierten Stock. Aktiviert dort die beiden Drehgestelle (eines am linken Plateau, das andere in der oberen Lavagasse) und verschwindet durch die Tür. Den Gegner drängt ihr mit dem Phantom in die Ecke. Dann verpasst ihr ihm per Schwert ein paar Hiebe. Beim Zwischengegner im fünften Stock blockiert ihr mit dem Phantom den Feuerstrahl rechts des Gegners. Nun steigt ihr weiter rechts die Treppe hoch und klettert von dort aus aufs Phantom und greift an. Den Schlüssel im Südosten der Karte erlangt ihr ebenfalls vom Phantom aus durch Pusten. Geht anschließend durch die Tür und schnappt euch die Schneetafel.

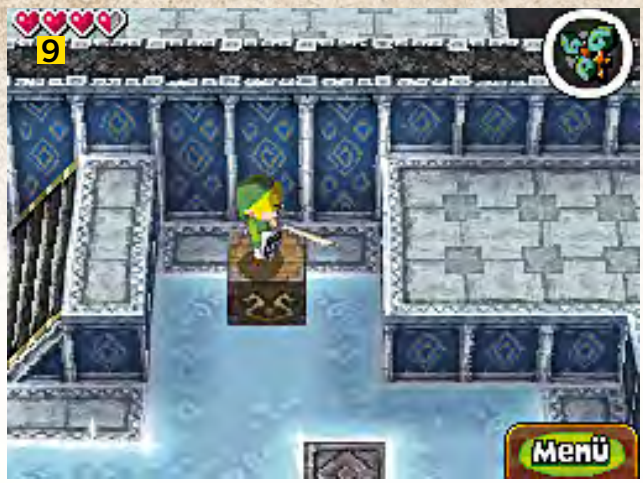
DER WEG ZUM SCHNEETEMPEL

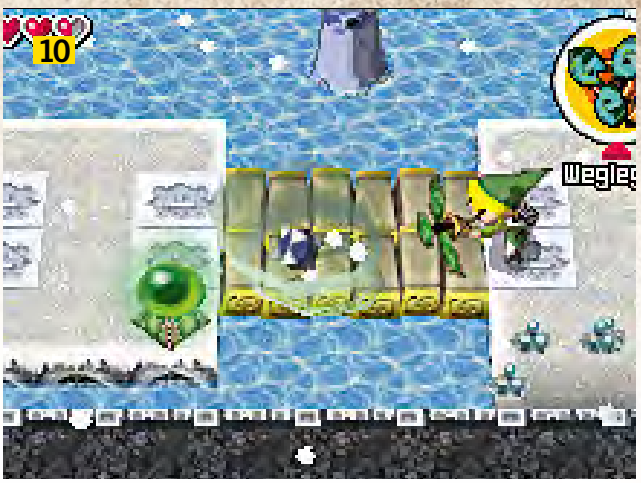
Wo geht's zum nächsten Tempel?

Nachdem ihr den Brief vom Postboten erhalten habt, geht ihr nach Schloss Hyrule, um dort Ferro zu treffen. Fahrt anschließend mit Ferro nach Prologia, um die Kanone zu erhalten. Während ihr darauf wartet, dass Ferro sie montiert, schaut bei Opa Niko vorbei. Dieser gibt euch das Stempelbuch. Steigt nun in den Zug und steuert im Nordwesten das mysteriöse Gebiet an – es entpuppt sich als Hasenland. Zur Begrüßung gibt es gleich das Hasennetz. Die Fundorte aller Karnickel verraten wir euch auf der Karte. Steuert anschließend den Nordwesten an und verlasst die Karte nach Norden.

Ich bin im Anouki-Dorf angekommen. Was ist meine Aufgabe?

Der Anführer des Anouki-Volks befiehlt euch, die Bewohner nach ihren Wünschen in Teams einzuteilen. Die korrekte Anordnung verrät euch das Bild. 7 Verbindet einfach die Linien. Brecht nun zum Schneeschrein auf. Unterwegs macht euch ein Riesenmonster zu schaffen, aber wer die Schwachstelle des Gegners – das Auge – angreift, hat leichtes Spiel. Kein Problem!





Wie komme ich im ersten Raum an den Statuen vorbei?
Die genaue Route haben wir für euch eingezeichnet. Im nächsten Areal spielt ihr die Tonfolge mit der Flöte des Landes nach und krallt euch die Erweiterung des Schienennetzes. Aber der Schneesturm hindert euch am Weiterkommen.

Wie komme ich am Schneesturm vorbei?
Der Anouki-Anführer verrät euch, dass ihr ein Dörfchen im Osten aufsuchen müsst. Dort trefft ihr auf einen Eisenbahnfreund, der eine Karte auf dem Tisch ausgebreitet hat. Prägt euch diese gut ein und sucht die entsprechende Stelle auf eurem Gleisnetz. Aber nur die südlichste Einzeichnung ist relevant! 8 Fahrt dorthin und besucht einen weiteren Typen, der euch eine Karte des Schienennetzes überlässt. Den Staub pustet ihr mit dem Nintendo-DS-Mikrofon weg, dann folgt ihr der eingezeichneten Route zum Schneetempel.

SCHNEETEMPEL

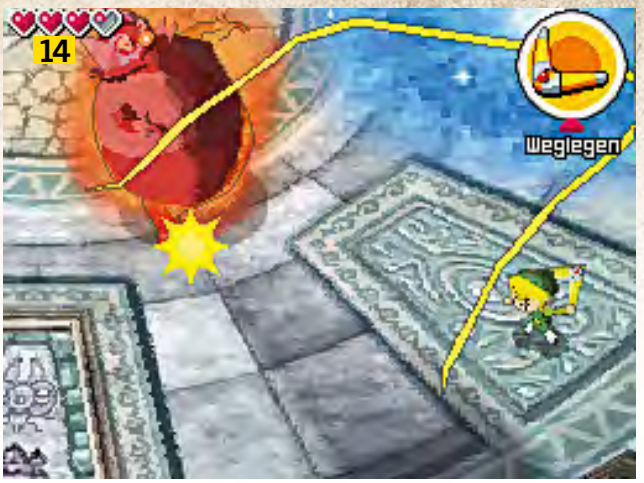
Was stelle ich mit der Glocke im ersten Raum an?
Verschiebt den Block nach oben ins Loch. Schlagt anschließend mit dem Schwert auf die Glocke, um einen weiteren Raumabschnitt im Südosten freizulegen. Die Schlucht zwischen den Plattformen überwindet ihr durch simples Kistenschieben (siehe Bild). 9

Ich bin im Raum mit einem spuckenden Gegner. Wie komme ich weiter?
Richtet die Luftkanone auf den Schalter und blast genau dann ins DS-Mikro, wenn das Geschoss vorbeifliegt. Mit etwas Geschick fährt sogleich eine Brücke aus. 10

Was ist im Keller zu tun?
Schubst die Kiste ins Wasser und blast das rechts gelegene Windrad an. Anschließend könnt ihr euch auf der Kiste schwimmend fortbewegen, indem ihr mittels Luftkanone gegen die Wand pustet. Verlasst nun den Raum nach Norden. Im übernächsten Raumabschnitt wartet eine Handvoll Eisfledermäuse darauf, mit der Luftkanone unschädlich gemacht und dann mit dem Schwert geschlagen zu werden. Als Belohnung gibt es den Bumerang. Visiert im Anschluss beide Glühlampen mit dem Geschoss an, um die Tür zu öffnen. So gelangt ihr ins Erdgeschoss. Den Schalter im folgenden Raum legt ihr mit dem Bumerang um. Jetzt öffnet sich die Tür im Westen.

Ich stehe im Erdgeschoss vor einer Glocke. Wohin muss das Ding?
Schiebt die Glocke nach unten und anschließend nach links durch die gerade geöffnete Tür. Hier müsst ihr ein Schieberätsel lösen, um die Glocke in das Loch im Fußboden zu bugsieren. Holt anschließend den Bumerang heraus 11 und trefft erst die große Glocke einmal, danach die kleine Glocke zweimal und nun die große Glocke noch einmal. Voilà: Im Südwesten öffnet sich eine weitere Tür! Im folgenden Raum visiert ihr die Fackeln wie auf unserem Bild angegeben an und betretet das Areal im Westen, das euch wieder ins erste Kellergeschoss führt. Mit dem Bumerang bahnt ihr euch dort einen Weg übers Wasser, indem ihr zunächst die Fackel anpeilt und danach einen Pfad übers kalte Wasser einzeichnet. Und schon gehört der kleine Schlüssel euch!

Welche Tür öffnet der kleine Schlüssel?
Die Pforte östlich der Treppe nach oben! Trefft im nächsten Areal mit dem Bumerang zunächst die Fackel in der Mitte des Raumes und dann die Gegner. Habt ihr alle besiegt, öffnet sich eine weitere Tür im Osten. Dort findet ihr ein eingefrorenes Windrad. Zielt abermals mittels Bumerang auf die Fackeln und dann auf das eingefrorene Windrad. Geht nun wieder zurück an die Stelle, an der ihr zuerst den Weg über das Eis gebaut habt. Zeichnet einen Weg nach oben und aktiviert per Luftkanone das Windrad. So öffnet sich die Tür im



Nordosten. Der Bumerang entzündet im folgenden Gebiet alle Fackeln. 12 Benutzt zum Überqueren des Wassers jeweils das Eis, das dabei entsteht, und setzt die Reise fort, bis ihr auf der anderen Seite im Westen herauskommt. Geht dann durch die Tür nach oben.

Wie komme ich im Raum mit den Fackeln und dem Wasser weiter?

16 Im nächsten Raum findet ihr wieder eine große Glocke auf einem Steinblock. Rechts daneben befindet sich ein Wassergraben und ganz im Südosten ein Schalter. Schiebt die Glocke so hin, dass sie gegenüber der Tür steht. Werft dann mit dem Bumerang auf eine der Eisfackeln und lasst so das Wasser gefrieren. Schiebt die Glocke nach Osten vor die Tür. Betätigt nun den Schalter, um die Tür zu öffnen. Schiebt die Glocke weiter nach Osten und löst das Schieberätsel nach dem bekannten Schema. Die Tür in der Mitte öffnet sich, wenn ihr die Glocken in der Reihenfolge links, mittig, mittig, rechts, mittig mit dem Bumerang trefft. Steigt die Treppe nach oben. Nach dem Fackelanzünden geht ihr nach rechts durch die Tür und besiegt das Wolfsrudel. Folgt dem Weg weiter nach Südosten und aktiviert den Schalter. Die Luftkanone stößt den großen Schlüssel von seinem Podest.

Wie besiege ich Magier Eisflamme?

13 Über Sieg oder Niederlage entscheiden die Elemente Feuer und Eis – und der richtige Gebrauch eures Bumerangs! Attackiert den Magier immer mit dem Element, dessen Form er gerade nicht angenommen hat! Genauer erklärt: Greift er euch als Flammen-Zauberer an, zielt ihr mit dem Bumerang zuerst auf die Eisfläche und anschließend auf den Widersacher selbst (siehe erstes Bild) 14. Habt ihr es mit dem Eis-Magier zu tun, läuft das Spielchen genau umgekehrt ab. Sobald der Boss seine Kleidung abgeworfen hat, verpasst ihr ihm ganz locker mit dem Schwert einige Hiebe (siehe zweites Bild) 15. Teilt sich der Boss in zwei Minigeschöpfe auf, bleibt die Regel identisch. Achtet darauf, die beiden Widersacher schnell hintereinander plattzumachen.

TURM DER GÖTTER

Der zweite Tempel ist geschafft, wohin nun?

Steigt die Treppen zum dritten Stockwerk empor. Entflammt die Fackeln mit dem Bumerang und geht zur Treppe in der südöstlichen Ecke. Im achten Stock beschafft ihr euch die zwei Lichttropfen. Pustet dann an der nördlichen Wand die Fackel aus, um einen Spalt offenzulegen. Die Bombe sprengt ihn auf, wodurch ihr den dritten Tropfen erlangt. Schlagt einem Phantom in den Rücken und lauft mit ihm zum Schleichpfad in die untere linke Ecke. Ihr seid jetzt im neunten Stockwerk und stoßt auf eine verschlossene Tür. Um diese zu öffnen, stellt ihr Link auf den linken Schalter und führt das Phantom auf den rechten. Euer nächstes Ziel ist der große Schlüssel im Südosten. Eine rote Wand versperrt den Weg zum Schlüssel. Um sie zu öffnen, untersucht ihr die Wand und zeichnet ein großes Z ein. Im zehnten Stock hetzt ihr euer Phantom auf das gegnerische und erledigt es dann von hinten. Die Meerestafel gehört jetzt euch. Die Reise führt euch nun zur angezeigten Stelle.

Das Gleis ist blockiert. Was nun?

Am Bahnhof an der Brücke erfahrt ihr, wie es weitergeht: Reist nach Norden ins Schneeland und besucht dort im Osten Malleus' Haus. Habt ihr mit dem talentierten Handwerker gesprochen, geht es wieder zurück ins Waldland zum Bahnhof an der Brücke. Befolgt bei der Fahrt dorthin unbedingt Malleus' Anweisungen, das heißt, bremst mit Bedacht, kollidiert mit keinem Gegner, hupt rechtzeitig und achtet auf die Geschwindigkeitsbegrenzungen! Am Ziel angekommen, bringt ihr euren Passagier zunächst zu Linebeck. Geht dann in seinen Laden, um euch seinen Plan anzuhören: Ich müsst einen

Schatz finden – doch der befindet sich zum Glück direkt neben eurem aktuellen Aufenthaltsort! Lauft also gleich nach links durch das Tor und erlernt das Lied des Lichts. Mit dem Bumerang aktiviert ihr den Schalter, der sich in Richtung des blauen Strahls befindet. Eine Bombe ebnet euch den Weg ins Innere einer Höhle.

Wie geht es in der Höhle weiter?
Macht die Tentakel, die euer Schwert schlucken, mit Bumerang und Schwert unschädlich und stellt euch nun neben die Prismen. Das Lied des Lichts aktiviert dort jeweils die Lichtstrahlen. Dort, wo sie sich kreuzen, lauft ihr vier Schritte nach oben und sechs Schritte nach links. Orientiert euch dabei an den Bodenfliesen. Spielt nun das Schatzsucherlied und schnappt euch den königlichen Ring. Bringt das Relikt anschließend zu Linebeck. Die Route zum Seeschrein (östlich der Brücke am Bahnhof) ist jetzt freigelegt!

Hilfe! Ich habe das Schatzsucherlied noch nicht erlernt!
Kein Problem, im Anouki-Dorf macht ihr euch mit dem Lied vertraut. Betrachtet dazu die Säule und aktiviert diese mit dem Wecklied, um das Schatzsucherlied zu lernen. Der Weg zum Meeresschrein ist jetzt offen.

DER WEG ZUM MEERESTEMPEL

Wie passiere ich den Abgrund?
Schnappt euch eine Bombe und werft sie auf die andere Seite des Abgrunds. Anschließend schleudert ihr den Bumerang auf den freigesprengten Schalter. Eine Brücke erscheint und der Weg zur Treppe ist geebnet. Im nächsten Abschnitt schreitet ihr durchs rote Tor. Nach Aktivierung der Brücke mittels Bumerang schnappt ihr euch ein Huhn und segelt damit zur Insel. Nun betrachtet ihr die Statuen und zeichnet das abgefragte Symbol aufs Tor (es ist eine liegende Acht). Dahinter findet ihr einen Hinweis, der euch nach Papuzia führt.

Wo steckt Spul?
Sucht die unscheinbare Palme in der Nähe des Vogelschwarms in Papuzia auf. Spielt dort das Schatzsucherlied und legt dadurch eine raketenförmige Säule frei. So erlernt ihr den Vogelruf. Jetzt müsst ihr Spul nur noch zum

ALLE STEMPEL

- ❏ 1. Nachdem ihr das Stempelbuch von Niko in Prologien bekommen habt, findet ihr den ersten Stempel am nordöstlichen Ende der Stadt, im Westen von Alfonzos Haus.
- ❏ 2. Den zweiten Stempel findet ihr im nordöstlichen Teil von Waldforsten. Er befindet sich dort im Norden, neben ein paar Bäumen.
- ❏ 3. Der dritte Stempel befindet sich im Waldschrein. Nutzt den Schalter auf der oberen Ebene, um die Brücke in Richtung Westen zu erweitern. Nun könnt ihr den Stempel erreichen.
- ❏ 4. Für diesen Stempel benötigt ihr die Luftkanone. Benutzt ihn im nordöstlichen Teil des Erdgeschosses des Waldtempels, um den lilafarbenen Nebel zu vertreiben. Ihr solltet den Weg zum Stempel dann sehen.
- ❏ 5. Sprengt die Steine, die euch vor Schloss Hyrule am Betreten des oberen Ganges hindern, mit einer Bombe weg und folgt dem Weg gegen den Uhrzeigersinn. Ihr findet den Stempel in der nordwestlichen Ecke.
- ❏ 6. Den sechsten Stempelstand findet ihr in der Höhle am Bahnhof an der Brücke. Kurz vor der Treppe befindet sich in der Höhle im Westen eine kleine Insel – benutzt eine Bombe, um euch den Weg dahin freizusprengen.
- ❏ 7. Der siebte Stempel befindet sich ganz im Nordosten des Anouki-Dorfes. Passt auf die Wölfe auf!
- ❏ 8. Der Stempelstand befindet sich im westlichen Teil des Schneeschrein-Bahnhofs. Ist so gut wie nicht zu verfehlen.
- ❏ 9. Den neunten Stempel findet ihr im Keller des Schneetempels. Ganz im Nordosten befindet sich ein Raum mit einem See mit fünf Fackeln. Benutzt den Bumerang mit den Fackeln und erschafft euch so einen Weg in die nordöstliche Ecke des Raumes.
- ❏ 10. Der zehnte Stempel befindet sich am Eisquell. Benutzt den Bumerang mit der Eisfackel am gegenüberliegenden Ende des Sees, um euch den Weg zu ihm zu bahnen.
- ❏ 11. Ab in den Meerestempel! Im ersten Stockwerk könnt ihr an der Treppe im Norden die Wand rechts und links aufsprengen. Geht zunächst durch die östliche Öffnung, besiegt alle Gegner und aktiviert den Schalter mit dem Bumerang. Geht nun in den westlichen Gang und zieht euch mit der Peitsche zum Stempelstand.
- ❏ 12. Spielt im Südosten von Papuzia den Vogelruf und lasst euch mit der Peitsche zur Insel im Südosten tragen. Verlasst den Bereich nach Süden und benutzt erneut den Vogelruf, um euch von Insel zu Insel tragen zu lassen. Der Stempelstand befindet sich auf der Insel ganz im Südwesten.
- ❏ 13. Spielt im nördlichen Bereich auf der Meeresschrein-Insel den Vogelruf. Lasst euch dann erneut einfach mit der Peitsche zur Insel mit dem Stempel tragen.
- ❏ 14. Wie beim 10. Herzcontainer müsst ihr auch hier zunächst Eis zur Fischerin aus Papuzia bringen, damit sich der Weg zum Piratenversteck öffnet. Spielt dort im Osten der Karte abermals den Vogelruf und benutzt in gewohnter Manier die Peitsche, um euch zum Stempelstand bringen zu lassen.
- ❏ 15. Geht einfach in den westlichen Teil des Goronendorfs und zieht euch mit der Peitsche über die Stämme.
- ❏ 16. Um überhaupt in den Feuerschrein zu gelangen, müsst ihr Fackeln entzünden, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Wenn ihr auch die weiter südlich gelegenen Fackeln anzündet, erscheinen im Westen zwei zusätzliche Brücken. Nutzt diese, um zum Stempelstand zu gelangen.
- ❏ 17. Diesen Stempel findet ihr im ersten Kellergeschoss des Feuertempels. Nachdem ihr dort das Rätsel mit der Lore und den vier Schaltern gelöst habt, fahrt einfach wieder zurück zur Treppe nach oben. Auf dem Weg solltet ihr im Südwesten des Raumes einen Schalter sehen – betätigt diesen und ihr stellt die Weiche so um, dass ihr zum Stempel gelangt.
- ❏ 18. Diesen Stempelstand findet ihr im Norden des ersten Untergeschosses des Sandtempels. Legt die beiden verhärteten Sandhügel auf die Schalter, damit sich die Tür öffnet. Zieht dann mit dem Sandstab eine Route nach Westen.
- ❏ 19. Für diesen Stempel müsst ihr zunächst zum Schloss Hyrule fahren und dort fünf Hühner kaufen. Bringt diese nun zum Sandschrein und sprecht mit dem Lokomo, der am Bahnhof wartet. Dieser bedankt sich artig für die Hühner, die von nun an in diesem Areal herumlaufen werden. Schnappt euch eins davon und fliegt damit auf die Insel im Südosten.
- ❏ 20. Der letzte Stempel befindet sich auf dem Turm der Götter ganz oben. Dort, wo ihr auf die zwei Augen schießen müsst, damit eine Treppe erscheint, ist der Stempelstand direkt neben der Treppe.

BELOHNUNGEN FÜR DIE STEMPEL:

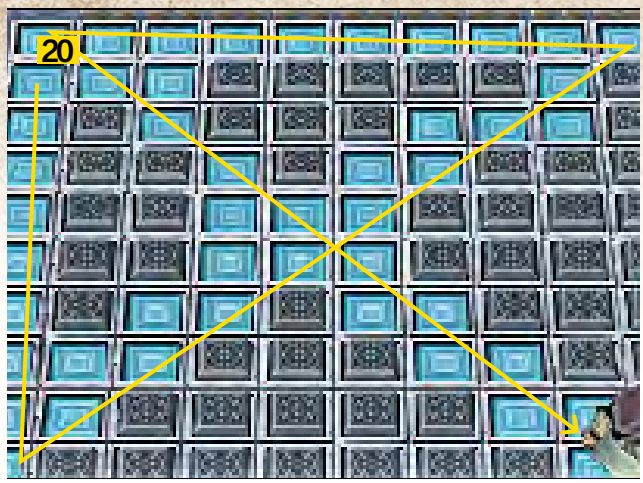
Wenn ihr eine bestimmte Anzahl von Stempeln gesammelt habt, könnt ihr euch dafür bei Niko eine Belohnung abholen.
10 Stempel: Ihr erhaltet das antike Schild aus **Phantom Hourglass**.
15 Stempel: Ihr erhaltet erneut die Lokführeruniform.
20 Stempel: Wenn ihr alle Stempel gefunden habt und Niko darauf zweimal ansprecht, erhaltet ihr eine Schwertrolle. Mit dieser könnt ihr die Riesenwirbelattacke ausführen.

Meeresschrein eskortieren und die Piratenschlacht bestehen. Prügelt dabei so lange auf den dicken Boss ein, bis er nachgibt. Achtet auf seine Handlanger! Danach erhaltet ihr den Force-Kristall. Schon werden neue Wege offenbart und die Schienen erscheinen wieder.

MEERESTEMPEL

Wie geht's im Tempel weiter?
Lest die Hinweistexte auf den Vorderseiten der vier Statuen und notiert euch die Reihenfolge. Durch den Abschnitt mit den aus der Wand schießenden Pfeilen rennt ihr möglichst flott, ohne stehen zu bleiben. Im oberen Stockwerk geht ihr zum beweglichen Block und fahrt darauf zum Ende der Schlucht. Die Pfeile wehrt ihr mit dem Schild ab. Stellt euch im nächsten Abschnitt auf den Block und zückt euren Bumerang, um die Schalter (in der im unteren Stockwerk gelernten Reihenfolge) zu betätigen: Erst der linke, dann der rechte, nun der obere und zuletzt der untere Schalter. Lauft weiter nach rechts und benutzt vor dem Loch den Bumerang, um den Schalter aus der Ferne zu aktivieren. Er muss grün leuchten! Geht zurück ins Untergeschoss; rechts der Statuen werdet ihr einen neuen Durchgang entdecken. Marschiert die beiden Treppen empor. Ihr landet in der zweiten Etage.

Wie besiege ich den Zwischenboss?
Lasst ihn zunächst mit seiner Peitsche wedeln und schlagt dann mit dem Schwert zu, wenn er euch zu sich heranziehen möchte. Habt ihr den richtigen Augenblick erwischt, löst ihr euch aus seiner Gewalt, und könnt zum Bumerang wechseln, um ihn zu betäuben und mit dem Schwert fertigzumachen. Nach wenigen Runden ist der Gegner Geschichte und ihr erhaltet die Peitsche. Damit schwingt ihr euch über den Abgrund zur Treppe auf der linken Seite. Im dritten Stockwerk zieht ihr mit der Peitsche am Schalter, geht durch das Tor und auf dem kürzesten schmalen Pfad entlang, um am Ring zu ziehen. Folgt dem Weg weiter zurück zur zweiten Ebene, zieht dem linken Fisch das Schwert aus dem Maul und steckt es dem rechten hinein. Schon besitzt ihr einen kleinen Schlüssel und öffnet damit die Tür im Norden. Hinter der Treppe schwingt ihr euch über die Holzpflöcke nach rechts und dann runter. Klaut den Monstern mit der Peitsche die Rüstungen! Nun seid ihr im vierten Stock. Im Osten aktiviert ihr mit der Peitsche den Propeller und haltet euch daran fest. Fliegt zur Treppe und besiegt die Monster im nächsten Raum. Über den Holzpflock schwingt ihr zum kleinen Schlüssel. Als Nächstes sucht ihr die Stelle, an der drei Fischköpfe mit Schwertern angebracht sind. Zieht alle Schwerter heraus und ihr kommt im Norden weiter zur fünften Ebene. Merkt euch, wo alle Schwerter stecken und geht wieder eine Etage tiefer. Hier verteilt ihr die Schwerter so um, wie sie im fünften Obergeschoss angeordnet sind. Dadurch ebnet sich der Weg zur Trep-



pe rechts unten im Eck. Benutzt den Propeller und folgt dem Weg. Sammelt im nächsten Abschnitt den Schlüssel und bewacht ihn vor den feindlichen Angriffen – und dann ab zur Boss-Tür!

Wie plätte ich Toxibara?
Überwindet die Schluchten mittels Peitsche, haut den beiden stacheligen Widersachern, die sich euch in den Weg stellen, die Dornen vom Leib, und schleudert sie ihnen aufs Auge. Nach zwei Angriffen beginnt der „richtige" Kampf: Sobald der Parasit seine Gliedmaßen ausstreckt, schlagt ihr einen Dorn ab und werft ihn in seine Richtung. Das Auge des Bösewichts öffnet sich! Attackiert abermals mit einem Dorn und sobald sich Toxibara an den Rand begibt, setzt ihr mit dem Schwert nach. 17 Vergesst das Herzteil nicht! Danach führt die Reise wieder in den Turm der Götter.

TURM DER GÖTTER

Wie komme ich im zwölften Stockwerk weiter?
Sammelt alle drei Lichttropfen und schlüpft in die Haut eines Phantoms! Der erste Tropfen ist noch ganz leicht zu ergattern. Lauft dann zu den drei Mäulern am hinteren Ende des Raumes und füttert diese von der kleinen Anhöhe aus. 18 Sobald das rechte Maul mit dem entsprechenden Schwert gestopft ist, erscheint im Südwesten eine Schatztruhe – schnappt sie euch! Geht dann ein weiteres Mal auf den Hügel, von wo aus ihr die Mäuler gefüttert habt. Hangelt euch mit der Peitsche so lange westwärts, bis ihr den zweiten Lichttropfen erreicht. Falls euch dabei Phantome das Leben erschweren, hangelt euch einfach auf die gegenüberliegende Seite, sodass sie euch nichts anhaben können. Glückwunsch, ihr habt auch den zweiten Tropfen gesammelt! Aktiviert nun mit dem vorhin gesammelten kleinen Schlüssel den Lichtschalter im Westen. Den nächsten Schlüssel gibt es, wenn ihr die linke (brennende) Fackel mit der rechten (erloschenen) verbindet. Ihr erreicht das nächste Stockwerk. Macht dort das kleine Phantomauge auf euch aufmerksam und flitzt sofort nach rechts zum nächsten Tropfen.

Ich habe alle Tropfen gesammelt. Was nun?
Zeichnet eine Linie zum Phantomauge, das sich im Nordwesten befindet. So teleportiert ihr euch als Phantom dorthin. Aktivieren jetzt beide Spielfiguren die Leuchtschalter, öffnet sich das Tor in den 13. Stock. Macht dort den Treibsand unschädlich, indem ihr euch abermals auf zwei verschiedene Schalter stellt – Link auf den rechten, das Phantom auf den linken. Das gleiche Rätsel erwartet euch im nächsten Raum – dadurch wechselt ihr eure Positionen. Vertauscht nun mittels Peitsche die Schwerter, ruft das Phantom und geht nach oben in den 14. Stock. Lauft dort als Nächstes mit dem Phantom nach Osten durch die Stacheln, stellt euch auf den Schalter und tauscht wieder eure Position. Link läuft nun durch den Treibsand auf das Vierrecks-Symbol – und das Phantom ebenso. Schiebt mit dem Phantom nun die Kiste auf den Schalter 19 und stellt euch selbst auf den anderen. Link bleibt derweil im Hauptraum stehen. Die Stacheln verschwinden und Link kann zum Phantom eilen, um mit ihm gemeinsam das große Tor zu öffnen. Der kleine Schlüssel gehört bald euch.

Ich besitze den kleinen Schlüssel, aber komme nicht weiter!
Teleportiert das Phantom zum Phantomauge im Südwesten und benutzt als Link den Bumerang, um eine Brücke über den Treibsand zu aktivieren. Der Rollentausch ist erneut gefragt, diesmal auf dem roten Kreis. Teleportiert das Phantom nun wieder zum südwestlichen Auge, stellt euch auf den untersten der drei Schalter (wodurch die Stacheln verschwinden) und dann zu zweit auf die oberen Schalter. Die rollenden Felsen hält das Phantom fern! Aber wie gelangen zwei Personen in den Raum, der sich links oben befindet? Lockt das Phan-

tomauge mit Link dorthin und teleportiert das Phantom hinterher. Nun könnt ihr die 15. Etage betreten. Im nächsten Raum achtet ihr auf den Weg, den das Phantom im Osten zurücklegt, und zeichnet exakt diese Route in das Feld ein (siehe Bild) 20 . Der Weg ins 16. Stockwerk ist nun offen und ihr schnappt euch die Feuertafel!

DER WEG ZUM FEUERTEMPEL

Ich besitze die Feuertafel. Und nun?

Mit dem Zug geht's vom Schneetal in Richtung Feuerhöhe zum Goronendorf, doch leider blockiert Lava den Weg! Geht links zum Altar, um mit Kagoron zu sprechen. Dazu bahnt ihr euch den Weg nach rechts an den Felsbrocken vorbei, um den Schalter zu aktivieren. Rennt schnell zu der gerade erschienenen Brücke und schon seht ihr den Ausgang zum Altar. Wenige Augenblicke später besitzt ihr einen Güterwagon!

Wie schmelze ich die Lava im Goronendorf?

Zurück ins Anouki-Dorf! Vor dem westlichsten Haus bietet euch der Bewohner Eis an, das die Lava zum Schmelzen bringt. Eskortiert ihn zurück nach Eisquell, wofür ihr den Force-Kristall erhaltet. Bearbeitet dann die Eisblöcke und geht ins rechts gelegene Haus. Schon sind die Arbeiten abgeschlossen und ihr könnt euch für 10 Rubine (Handeln nicht vergessen!) 21 einen Eisblock kaufen. Ab damit zum Goronendorf, aber nehmt die längere obere Route, um dem Zug zu entkommen! Der Dorfälteste zeigt euch den Eingang zu einer Höhle, welche euch zum Feuerschrein führt.

Ich bin im Feuerschrein angekommen, was jetzt?

Zündet alle Fackeln an, um eine Brücke erscheinen zu lassen. Seid ihr bei den Statuen angekommen, spielt ihr das Lied des Lichts, um ein Kristallprisma zu offenbaren. 22 So öffnet sich die Tür. Der Rest ist allseits bekannt: Das Lied der Erneuerung bringt die Schienen zurück! Macht euch dann vom Acker und sprecht mit den Bewohnern. Sie verraten euch, dass es drei Luftmonster in der Nähe gibt, die Attacken von vorn sowie ein bestimmtes Hupgeräusch (kurzer Ton, langer Ton) nicht ausstehen können. Merkt euch dies und fahrt zum neu eröffneten Gebiet. 23 Habt ihr die Vögel plattgemacht, könnt ihr das Innere des Areals betreten, den Feuertempel!

FEUERTEMPEL

Wohin muss ich zuerst?

Passiert im Norden die rotierenden Feuerbalken, macht die drei skelettartigen Gegner platt und lauft weiter in den Raum, in dem sich die vielen Falltüren befinden. Notiert euch exakt auf der Karte, zwischen welchen Lücken ihr herunterfallt! Die rechts gelegene Treppe führt euch zu einem Schienenwagen, der euch zum kleinen Schlüssel bringt. Geht dann im Raum mit den Falltüren die Anhöhe empor und aktiviert aus der Ferne mit dem Bumerang den Schalter auf der gegenüberliegenden Seite. Schnappt euch die runde Steinscheibe und schleppt sie nach rechts. Schiebt den Block in Richtung Feuer und passiert die nächste Stelle so, wie ihr es euch vorhin notiert habt (Achtung, spiegelverkehrt!). Unser Bild hilft euch. 24 Ihr kommt abermals zu einem Schienenwagen. Beginnend vom Startpunkt, schlagt ihr mit dem Schwert zweimal auf die Lichtkugeln, um den Streckenverlauf zu beeinflussen. So ergattert ihr den zweiten kleinen Schlüssel. Mit den beiden Items öffnet ihr die Türen im Eingangsraum, aktiviert per Bumerang und Schwert die Lichtkugeln und lauft in den 1. Stock.

Wie besiege ich die Schildkröte?

Schlagt der Kröte auf den Kopf, damit sie ihn einzieht und der Panzer im Raum sich zu drehen beginnt. 25 Lauft dann so lange herum, bis sie in Richtung der Feuerschlagen blickt. Sobald sie mit ihnen kollidiert, erstarrt die Schildkröte kurzzeitig, streckt ihren Kopf heraus – und den gilt es nun mit dem Schwert mehrmals zu schlagen! Nach einigen Runden kommt die Schatzkiste mit dem Bogen zum Vorschein.

Ich besitze den Bogen. Und jetzt?

Ausgehend vom Raum des Zwischengegners lauft ihr nach Osten und beschießt die Zielscheibe mit einem Pfeil, damit eine Brücke erscheint. Im nächsten Raum lenkt ihr die Pfeile so auf die Pfeilkugeln, dass die Zielscheibe im Eck getroffen wird. Werft dann eine der rechten Pfeilkugeln auf die linke Plattform, ändert mittels Bumerang die Richtung und lenkt somit den Pfeil auf die Scheibe im hinteren Teil des Raums. Das Rätsel wiederholt sich gleich nochmal. Der Weg führt euch ins zweite Kellergeschoss. Erledigt dort die Skelette mit jeweils zwei Pfeilen, schaltet das Feuer mit einem Schuss auf die linke Zielscheibe aus, hangelt euch nach rechts und folgt dem Weg so lange, bis

ihr einen Raum mit Kreissägeblättern betretet. Am Ende des Pfads zeichnet ihr mit dem Bumerang eine Linie vom Feuervogel zu den beiden Fackeln und lauft durch die dadurch erreichbare Passage zunächst ins erste Kellergeschoss, dann ins zweite. Die Kröten trefft ihr diesmal mit dem Pfeil am Kopf und lauft dann weiter. Ihr erreicht einen Schalter und eine Zielscheibe. Trefft sie, indem ihr eine Pfeilkugel nach unten tragt. 26 So erhaltet ihr einen runden Stein, mit dem ihr den Lavasprudel blockiert.

Im Raum mit den drei Lavasäulen und der Statue in der Mitte komme ich nicht weiter!

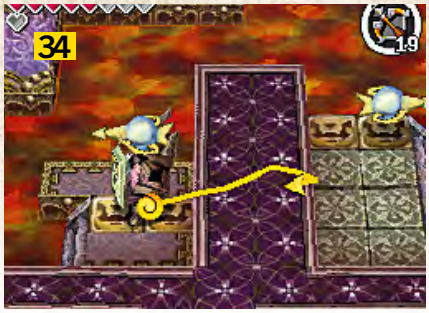
Holt euch die Pfeilkugel von unten und kehrt wieder in den oberen Raum zurück. Schnappt euch die runde Plattform 27 und legt sie auf die linke Lavasäule. Auf die rechte legt ihr die erste Pfeilkugel (sie muss nach links zeigen) und auf die untere Lavasäule legt ihr die zweite (sie muss schräg nach unten rechts zeigen). Stellt euch auf die linke Plattform, schießt einen Pfeil auf die obere Kugel, damit die Lavasäulen nach oben schweben, und sorgt dann mit zwei gezielten Pfeilen dafür, dass beide Zielscheiben auf der großen Statue gleichzeitig leuchten. 28 Ihr erhaltet einen kleinen Schlüssel. Verlasst das Gebiet nach Osten, hangelt euch die Schlucht hinüber und lauft nach Norden ins erste Kellergeschoss. Hier setzt ihr den Schlüssel ein und kommt in einen weiteren Abschnitt, in dem ihr in einen Schienenwagen steigt. Erinnert ihr euch an die vier Steinsäulen von vorhin, die euch rieten, euch eine bestimmte Reihenfolge zu merken? Sie lautete 2-1-4-3. Trefft in genau dieser Abfolge die vier Zielscheiben, die ihr aus eurem Wagen am oberen Bildschirmrand seht: Erst die zweite, dann die erste, dann die vierte, dann die dritte. So kommt ihr ins dritte Kellergeschoss.

Was ist im dritten Kellergeschoss los?

Betrachtet die Karte und notiert euch alle Schalter. Räumt die Barriere mit der Bombe frei, werft die Plattform auf die Lava und steigt in den Wagen. Aktiviert während eurer Fahrt nur den ersten und den dritten Schalter – so wie es auf eurer bekritzelten Karte steht. Auf dem Festland angekommen, blast ihr den großen Schlüssel mittels Luftkanone auf den Schienenwagen und steigt dann ein Stückchen weiter hinten in den anderen. Aktiviert erneut nur die Schalter, die ihr euch zuvor notiert habt – notfalls hilft unser Bild weiter. 32 Die ersten beiden Schalter erreicht ihr mühelos mit dem Schwert, den letzten mit Pfeil und Bogen. Ihr steht jetzt vor der Bosstür.

Wie besiege ich den Lavadämonen Iwantoss?

Feuert einen Pfeil auf die leuchtende Stelle am Unterkörper des Bosses! Entkommt dann seinen Wurfangriffen von oben und stellt euch links an die Stelle, wo bald der große Felsbrocken erscheint. Sobald der Boss diesen zertrümmert hat, schleppt ihr die runde Plattform nach rechts und werft sie auf die Lavasäule. 29 Springt so in den Schienenwagen und rüstet euch erneut mit Pfeil und Bogen. Landet sechs Treffer am Körper des Gegners, dann ist das Auge dran. 30 Wenn der Lavadämon zu Boden geht, beharkt ihr ihn mit dem Schwert. 31



TURM DER GÖTTER

Erzählt mir, wie ich alle drei Lichttropfen finde!

Der erste Tropfen in der östlichen hinteren Ecke ist ganz leicht zu ergattern, sofern ihr die Bombentasche besitzt. Ansonsten müsst ihr die rollenden Phantome so anlocken, damit sie die Barrikaden für euch aus dem Weg räumen. Sprengt dann die Wand im Nordwesten auf und schleicht euch ins obere Areal, wo die vielen Kisten lagern. Schiebt sie so zurecht, dass ihr den Schalter am Ende des Flurs erreicht. Bombt euch nun den Weg nach Nordosten frei und schwingt euch mit der Peitsche zum kleinen Schlüssel. Damit öffnet ihr die obere (!) Tür in der Mitte des Raumes. In der 18. Etage lauft ihr zunächst nach rechts, schnappt euch die Pfeilkugel und tragt sie nach links unten, um sie in die Versenkung im Boden einzusetzen. Stellt euch nun auf den Schalter und dreht mittels Bumerang die Pfeilkugel im hinteren Raum so, dass sie auf die Zielscheibe zeigt. Ein gezielter Pfeil aktiviert nun im rechten Teil des Raumes eine Brücke. Lauft dorthin und bombt euch zum zweiten Tropfen. Die Treppe führt euch ins 19. Stockwerk.

Ich bin in einem Raum mit einem rollenden Phantom. Wie bekomme ich den letzten Tropfen?

Scheucht das Phantom so umher, dass alle Blöcke weggesprengt werden. Alternativ benutzt ihr eure Bomben. Stellt euch links auf die Anhöhe und dreht mit dem Bumerang die linke Pfeilkugel so, dass sie nach Norden zeigt. Verschiebt nun den Block nach Norden zwischen die Schlucht, greift euch die Pfeilkugel im Südosten und springt mit ihr auf den linken Hügel. Die braune Bodenfläche verrät, wo ihr sie platzierten müsst. Die Pfeilkugel muss dabei nach Süden zeigen. 33 Stellt euch jetzt rechts auf den Schalter, sodass das Tor geöffnet wird, und feuert von dort einen Pfeil ab. Trifft er die Zielscheibe, ist der Weg frei und ihr schnappt euch den dritten Tropfen. Geht jetzt wieder durch die Tür zurück und beseitigt im 18. Stockwerk alle Gegner, indem ihr sie als Phantom überrollt. Eure nächste Zwischenstation ist jetzt die Mitte des Raumes, wo euch die Treppe in die 17. Etage führt. Ihr steht jetzt in einem Raum voller Kisten.

Wie ordne ich die Kisten in der 17. Etage korrekt an?

Hilfe leistet euch hierbei dabei das Phantom, das die großen, blauen Kisten verschieben kann, damit Link freie Bahn hat. Verdeckt die beiden Schalter im Nordwesten mit der großen Kiste und stellt jeweils eine kleine Box auf die übrigen Schalter. Sobald sich Link nun auf den letzten Schalter stellt, wird das Nagelgitter deaktiviert – so erreicht ihr die Schatzkiste mit dem kleinen Schlüssel darin. Ab zurück ins 18. Stockwerk, und mit dem gesammelten Schlüssel in die 19. Etage! Bahnt euch hier mithilfe des rollenden Phantoms den Weg nach oben, aktiviert die Lichtkugel und lauft im Areal des Lavabeckens nach unten. Das Phantom zerstört hier die Felsbrocken und Link folgt ihm. So gelangt ihr ins 20. Stockwerk. Dort kämpft ihr gegen eine Gegnerhorde, die aber als Phantom leicht zu erledigen ist. Achtet als Link nur darauf, die Maus in Schach zu halten. Sobald die vier Phantome aufkreuzen, rennt ihr zur Sicherheitszone und begebt euch mit einem Schwerthieb in die Haut eines anderen Phantoms. Mit ihm geht ihr zurück ins 19. Stockwerk und könnt jetzt endlich das Lavabecken passieren.

Wie komme ich im Areal mit der Lava weiter?

Hier habt ihr alles richtig gemacht, wenn die rechte Lichtkugel auf dem Plateau nach Osten zeigt und die linke (in Händen des Phantoms) nach Westen. 34 Hangelt euch jetzt mit der Peitsche auf die Anhöhe (dort wo ständig ein neuer Pfeilvorrat nachwächst). Schießt zuerst einen Pfeil auf die rechte Lichtkugel, damit sich ein Tor öffnet, und dann einen in Richtung des Phantoms. Geht jetzt zur Treppe, die euch in die 20. Etage bringt, und folgt dem Weg ins 21. Geschoss. Dort ist auch schon der große Schlüssel verborgen. Schnappt ihn euch mit dem Phantom, lauft dann nach oben durchs Feuer und lotst euren Gefährten nach Osten. Link gibt währenddessen Schützenhilfe mit Pfeil und Bogen 35 – so stellen die Gegner kein Problem dar. Nach einem weiteren Rollentausch ist der Weg zum Boss geebnet!

Wie besiege ich Delok?

Der Kampf ist in zwei Phasen untergliedert: In der ersten rennt ihr gemeinsam mit dem Phantom in großen Zirkeln durch die Arena. Sobald Delok seinen Handschuh wirft, zeichnet ihr als Phantom eine Linie dorthin. 37 Liegt Delok kurz darauf am Boden, attackiert ihn als Link einige Male mit dem Schwert. In der zweiten Angriffswelle schlagt ihr Delok, der jetzt in eurer Nähe herumläuft, genau drei Mal mit dem Schwert. 38 Sobald sein Körper zu funkeln beginnt, hetzt ihr das Phantom auf ihn. So bleibt Link in Sicherheit und kann aus der Ferne angreifen. Nach dem Kampf führt euch die Route in die einzige Sackgasse der Meeresküste, also östlich des Tempels der Götter.

DER WEG ZUM SANDTEMPEL

Wie komme ich in den Sandschrein?

In der Mitte der lokalen Karte findet ihr eine Tafel, die euch erklärt, was ihr tun müsst: Findet im Schienennetz die vier Statuen und zeichnet jeweils ein, wo-

hin sie blicken. Den Ort, an dem sich ihre Blicke treffen, könnt ihr auf die lokale Karte des Sandschreins übertragen, denn die Wege dort gleichen den Schienen. Sprengt dort (siehe Bild 36 – dort, wo Link abgebildet ist) mit einer Bombe den Weg nach unten frei. Spielt das Lied der Erneuerung und ein neuer Weg entsteht. Macht euch auf zum Sandtempel!

Wie bestehe ich die drei Prüfungen?

Zielt bei der ersten Prüfung auf die Augen des Bosses und beschießt die explosiven Kisten. Bei der zweiten legt ihr nach der ersten Tunneldurchfahrt sofort den Rückwärtsgang ein und fahrt wieder in den Tunnel zurück. Im Gebiet, das ihr jetzt erreicht, macht ihr dasselbe nochmal: einfach rückwärts umkehren! Im neuen Areal schlagt ihr die rechte Gleis-Route ein, um ans Ziel zu kommen. Fahrt für die dritte Prüfung im Kreis um den Tempel herum und schießt alle Kanonen ab, die auf euch feuern. Jetzt ist der Sandtempel begehbar.

SANDTEMPEL

Wie geht es los?

Bewegt euch rechts an den Felsbrocken vorbei und schnappt euch am Ende den kleinen Schlüssel, indem ihr die Zielscheibe trefft und die Gegner besiegt. Im Hauptraum wird nun die Tür begehbar. Geht hindurch und folgt dem Pfad, bis ihr zu einem Areal voller Stachelfelsen gelangt. Im nächsten Raum besiegt ihr alle Widersacher und bekommt als Belohnung den Sandstab. Verlasst den Raum nach Norden, haltet die rollenden Steine mit dem neu errungenen Item auf, besiegt (ebenfalls mit dem Stab) im nächsten Areal alle Gegner, lauft dann nach oben und nutzt den nächsten Stachelfelsen als Brücke, um ins Erdgeschoss zurückzukehren. Dort geht's zum großen Stein im Südwesten, den ihr mit dem Sandstab zum Rotieren bringt. Danach hilft euch die Peitsche. Die drei Zielscheiben sind kein Problem für euch, sofern ihr eine von ihnen von eurem Sandpodest aus trefft.

Wie komme ich an dem großen Felsbrocken vorbei? Und wo ist der Schlüssel?

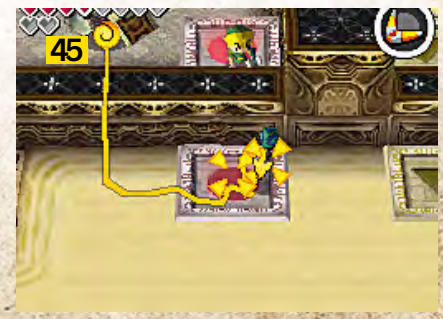
Versucht nicht, ihn nach Norden zu schieben, sondern setzt den Sandstab auf der gegenüberliegenden Seite an. So rollt er nach Süden und ihr könnt die linke Anhöhe erreichen. Doch der Weg ist immer noch versperrt. Rollt den Felsen in die Position, in der ihr ihn als Brücke nutzen könnt. 39 Auf diese Art und Weise bahnt ihr euch den Weg zur Hinweiskarte. Verbindet ihr die Stellen, an denen eine sowie drei Zielscheiben angebracht sind, ist in der Mitte dieser Linie der Schatz verborgen. 40 Den genauen Fundort haben wir für euch ins Bild eingezeichnet. Rollt dann die große braune Kugel im Hauptraum aufs Katapult und feuert sie ab. Ihr erreicht das erste Kellergeschoss. Bahnt euch den Weg nach rechts – die beiden Schalter aktiviert ihr dabei, indem ihr jeweils einen erstarrten Sandgegner daraufstellt.

Was ist im Raum mit dem spitzen Block zu tun?

Rotiert den Würfel mittels Sandstab so, dass seine Spitze in das mittige Feld passt. 41 Verlasst das Areal nach Süden, bewegt dort die Kugel mit eurem Stab aufs Katapult, stellt euch auf den Schalter und aktiviert das Geschoss per Bumerang. Lotst nun eine weitere Kugel auf den Schalter, damit die Brücke stehenbleibt und ihr das nächste Gebiet betreten könnt. Erneut müsst ihr ein Schieberätsel lösen, doch diesmal gibt sind zwei Würfel im Spiel! Wenn ihr jeweils beide in die vorgesehenen Felder rückt, verschwinden die Barrieren im Raum. Die Schwierigkeit besteht aber darin, die linke untere Tür zu öffnen. Dazu müsst ihr zunächst den linken Block ins Feld rechts unten schieben. Verschiebt ihn dann wieder aus seiner Form heraus nach rechts unten ins Eck. So habt ihr genügend Freiraum, um den rechten Würfel in sein Feld zu manövrieren. Zieht dann wieder den Block aus dem Eck heraus an seinen Platz. Den nächsten Raum passiert ihr mühelos mittels Sandstab – benutzt dabei die Stachelrollen als Brücke. Das obere Areal beherbergt nicht nur ein paar Gegner, sondern auch den großen Schlüssel. 42 Mit ihm kommt ihr im Raum mit den zwei Würfeln zum Endboss, sofern ihr zuvor die Blöcke mit der roten Spitze korrekt in die roten Felder gelotst habt.

Wie besiege ich den Ewigen Geist Dosubon?

Prägt euch erst die Angriffsmuster des Endgegners ein. Er beschießt euch mit Felsen, die ihr mit dem Sandstab von euch fernhaltet. 43 Lenkt die Steine dann aufs Katapult und wartet, bis der Geist sein unteres Körperteil öffnet. Dann aktiviert ein Schwerthieb das Geschoss und ihr habt den ersten Treffer gelandet. In der zweiten Phase ist sein wunder Punkt an der rechten Seite. Lotst erneut einen Felsen aufs Katapult und lauft dann ein Stück nach links, damit er sich in eure Richtung dreht. Der Bumerang feuert nun den Stein ab. In den nächsten Runden sind die Schwachstellen jeweils die Seite, der Rücken und nochmal die Seite. Lotst erst einen Felsen ins Katapult und feuert es dann mittels Bumerang (oder Pfeil und Bogen) ab. In der letzten Runde wirbelt der Gegner im Sand umher. Setzt den Sandstab ein, um den Boss und euch selbst nach oben zu treiben, und versucht, an seinen Rücken heranzukommen. Er ist diesmal der wunde Punkt. Nach ein paar Schwerthieben 44 gibt Dosubon auf. Als Belohnung winkt der Licht-Bogen. Schießt auf das Auge, schon geht's weiter!



Wie gelange ich in den Turm der Götter?
Fahrt nun zum Turm der Götter. Die Route führt euch durch das Tunnelgebiet zur Meeresküste. Sucht das oberste Stockwerk des Turmes auf. Der Licht-Bogen lässt eine Treppe entstehen.

TURM DER GÖTTER

Folgt dem einzigen Pfad ins 28. Geschoss, macht dort ein Phantom auf euch aufmerksam und schlüpft in seinen Körper. Lauft zurück und bahnt euch mithilfe des Phantoms einen Weg über die Lava, aktiviert per Bumerang beide Lichtkugeln und geht ins 28. Geschoss. Ihr findet euch jetzt in einem finsteren Areal mit vereinzelten Fackeln wieder. Das Hinweisschild in der nordwestlichen Ecke verrät, dass die Phantome die Dunkelheit lieben. Löscht also mit der Luftkanone alle in der Umgebung stehenden Fackeln aus. So öffnet sich die Tür im Westen. Bemächtigt euch nun eines Fackel-Phantoms, das es euch ermöglicht, eigenhändig Feuer anzuzünden. Lauft wieder zur Treppe, die euch zum Lavabecken bringt. In diesem Stockwerk führt euch die Route nach Norden. Die Reise durch die Dunkelheit geht weiter. Diesmal müsst ihr nach Südwesten und dort die beiden erloschenen Fackeln mit dem Phantom entzünden. So gelangt ihr ins 27. Geschoss.

Wie gelange ich in der 27. Etage an die beiden Kisten?
Habt ihr die Gegner im unteren Bereich besiegt, erscheinen in den Ecken des Raumes zwei Fackeln. Baut dem Phantom per Sandstab eine Brücke und entzündet sie anschließend. Die zwei Schatzkisten erreicht ihr jetzt gemeinsam mit Link. Lauft auf die Anhöhe und klettert auf den Rücken des Phantoms. Link zeichnet jetzt den Weg mit dem Stab vor und das Phantom muss ihm folgen. Das Bild veranschaulicht, wie es geht. Zurück zum Lavabecken und weiter zur hinteren Treppe. Ihr befindet euch jetzt erneut im dunklen Labyrinth. Wenn ihr es nicht schon getan habt, entzündet alle Fackeln, dann taucht im Westen ein Warp-Phantom auf (auf der Karte ist es blau skizziert). Schlagt als Link links unten auf das Hinweisschild, sodass das Phantom auf euch aufmerksam wird. Mit einem weiteren Hieb auf den Rücken des Warp-Phantoms bringt ihr es unter eure Kontrolle. Schießt dann mit dem Licht-Bogen aufs Auge. Geht wieder nach oben in den Raum mit der Lava und geht dort ganz im Norden abermals nach unten in den dunklen Raum. Von den anderen Phantomen erhaltet ihr den Hinweis, dass sich im Nordwesten ein Riss in der Wand befindet. Sprengt ihn mit Links Bomben frei!

Ich bin durch den Riss hindurchgelaufen. Was nun?
Nur mit dem Warp-Phantom kommt ihr im 29. Stock weiter. Tretet auf den Schalter in dem Raum, in dem ihr euch jetzt befindet. Zieht anschließend mit dem Warp-Phantom einen Weg nach Süden und visiert den Kreisschalter hinter der Wand an. Wartet, bis das Auge diesen Punkt passiert und teleportiert das Phantom dorthin. 45 Geht mit Link nun auf den anderen Schalter, tauscht die Plätze und geht anschließend nach Osten in die Schutzzone. Wechselt nun wieder zum Phantom und teleportiert es zum Auge, wenn es die östliche Grenze der Sandgrube erreicht. Geht mit dem Phantom über die Stacheln und stellt es auf die Dreiecksplatte. Platziert Link wieder auf dem anderen Dreieck und lauft nach Norden über die Sandgrube. Übernehmt das dortige Warp-Phantom und schießt einen Lichtpfeil in das Auge, das sich hinter dem alten Standort befindet. Teleportiert das Phantom zum Auge, wenn es über der Dreiecksplattform schwebt. Geht mit Link erneut zum Gegenstück des Schalters und geht danach mit dem Phantom in die Schutzzone im Süden. Hebt mit Link den Sand an und springt auf den Rücken des Phantoms. Geht danach zu zweit nach Osten zum Abgrund. Dreht die Pfeilkugel nach Norden und schießt einen Lichtpfeil darauf. Dieser landet danach im Auge und öffnet die Tür im Südosten. Steigt dort die Treppe hinab.

Was ist im 28. Stock zu tun?
Übernehmt das rollende Phantom und geht wieder nach oben. Zertrümmert sowohl die Blockaden als auch die Kisten und holt euch den nächsten Schlüssel. Geht wieder nach unten, schießt den Lichtpfeil ins Auge und entzündet die Fackel. Jetzt solltet ihr drei Schlüssel euer Eigen nennen. Geht im Süden durch die Tür ins 27. Stockwerk. Folgt dort dem Hinweis des Phantoms, die rechte Tür zu öffnen. Stoppt hier zunächst die Felsbrocken, indem ihr mit dem rollenden Phantom bis ans Ende des schmalen Gangs vordringt und dort den Schalter betätigt. Zertrümmert dann alle Hindernisse! Geht zurück zur Treppe und in den 28. Stock. Übernehmt dort ein Phantom, das euch tragen kann, geht wieder nach unten in den Raum mit den drei Türen.

Ich stehe in einem Raum mit drei Türen. Wohin soll ich gehen?
Wählt zuerst die linke Tür. Innen gelangt ihr mit dem Sandstab, dem Licht-Bogen und der Peitsche rasch weiter. Übernehmt jetzt das Warp-Phantom und lasst euch zum linken Podest mit der Pfeilkugel teleportieren. Wechselt zu Link, richtet die Kugel per Bumerang nach Norden aus und beschießt sie mit einem Licht-Pfeil. 46 Nun steht ein Rollentausch auf dem Programm: Link läuft nach Osten auf den Kreisschalter – das Phantom muss sich auf den anderen Schalter warpen. Wenn ihr die Plätze wechselt, stellt sich das Phantom auf den Schalter, sodass sich die Tür öffnet. Dadurch kann Link jetzt das Auge mit dem Licht-Pfeil beschießen. Ihr benötigt wieder ein Feuer-Phantom. Schnappt es euch aus der 28. Etage und betretet im Raum mit den drei Türen die mittlere. Der Text auf dem Schild von vorhin 47 gibt an, in welcher Reihenfolge ihr die Fackeln anzünden müsst. Los geht's mit der linken (mithilfe des Feuer-Phantoms), dann ist die Fackel im Sand dran (per Bumerang), nun folgt die in der Schlucht und zu guter Letzt die hinter den Stacheln. Der Weg zum letzten Auge, das ihr beschießen müsst, ist frei. Ebenso der Weg ins 25. Geschoss! Besiegt dort die erste Gegnerhorde mittels Phantom, die zweite mit

ALLE HERZCONTAINER

- ❑ 1. Besiegt den Riesenkäfer Gigakules im Waldtempel.
- ❑ 2. Betretet in Schlossstadt das Gebäude im Südosten. Hier könnt ihr an einem Wettbewerb teilnehmen, bei dem ihr insgesamt zehn Gegner-Wellen besiegen müsst. Eure Lebensenergie wird dabei nicht aufgefrischt und ihr dürft keine Tränke benutzen. Als Belohnung gibt es den zweiten Herzcontainer.
- ❑ 3. Sprecht im Hasenland mit dem Befreier des Hasenlandes. Fangt im Anschluss mit dem Hasen-Netz fünf Hasen und kehrt dann zu ihm zurück. Als Preis gibt es den Herzcontainer.
- ❑ 4. Besiegt den Magier Eisflamme im Schneetempel.
- ❑ 5. Kauft den Herzcontainer im Laden des Anouki-Dorfs für 2.000 Rubine.
- ❑ 6. Wenn ihr den Boss des Schneetempels besiegt habt, erhaltet ihr einen Brief von Russell. Fahrt zum Schluss Hyrule und nehmt an seinem Minispiel teil. Wenn ihr es schafft, insgesamt 60 Treffer zu landen, erhaltet ihr ein weiteres Bonusherz.
- ❑ 7. Besiegt den Giftdornparasiten Toxibara im Meerestempel.
- ❑ 8. Fahrt nach Absolvierung des Meerestempels nach Waldforsten und nehmt am Peitschen-Rennen teil. Wenn ihr es schafft, das Rennen mit einer Zeit unter einer Minute und 15 Sekunden abzuschließen, erhaltet ihr auch dafür einen Herzcontainer.
- ❑ 9. Besiegt den Lavadämonen Iwantoss im Feuertempel.
- ❑ 10. Liefert Eis zur Fischerin nach Papuzia, nachdem ihr den Feuertempel beendet habt. Ihr erhaltet dafür den 16. Force-Kristall, mit dem ihr das Piraten-Versteck freischalten könnt. Dort müsst ihr alle Gefangenen befreien und das Piraten-Minispiel mit 4.000 Punkten abschließen und der Herzcontainer gehört euch.
- ❑ 11. Besiegt den Ewigen Geist Dosubon im Sandtempel.
- ❑ 12. Kauft in Terris Laden Gegenstände im Wert von mindestens 5.000 Rubinen.
- ❑ 13. Besorgt euch den 20. Force-Kristall. Damit könnt ihr eine zusätzliche Haltestelle im Nordosten des Landes freischalten. Löst dort in der Höhle die Schiebe-Puzzles und ihr erhaltet als Belohnung den Herzcontainer.

dem Schwert und die dritte mit der Peitsche. Kontrolliert jetzt der Reihe nach alle Phantom-Arten, die sich in der 24. Etage befinden. Mit dem Feuer-Phantom zündet ihr zunächst die beiden Fackeln an, danach wechselt ihr zum Warp-Phantom, mit dem ihr euch hinter die Sandfläche teleportieren müsst. Achtung: Link muss dazu erst das Phantom-Auge nach hinten locken. Habt ihr die Schalter gedrückt, wird in der Mitte des Raums ein Tor geöffnet. Wechselt jetzt zum rollenden Phantom, plättet damit eure Kumpels und steuert Link, wenn sie kampfunfähig sind, nach hinten. Der Turm der Götter ist nun vollständig erkundet. Die Route führt euch nun im Waldland in die vermeintliche Sackgasse im Südwesten.

SCHATTENREICH

Ich bin in die Sackgasse gefahren. Was passiert?

Auf der Karte, auf der ihr euch jetzt befindet, fahren sechs Dämonenzüge herum. Euer Ziel ist es, alle zu zerstören. Wenn ihr durch einen der Tropfen fahrt, werdet ihr für kurze Zeit unbesiegbar. Rammt dann die Dämonenloks! Um schneller voranzukommen, könnt ihr zusätzlich die Pfeife betätigen, während ihr unbesiegbar seid.

Wie plätte ich die Endgegner?

Die Lok: Platziert euren Zug seitlich der Dämonenlok. Aus ihrem Anhänger fallen explodierende Fässer auf euch herunter. Zerschießt diese, während sie noch im Wagen sind. Habt ihr diese Aufgabe bewäl-

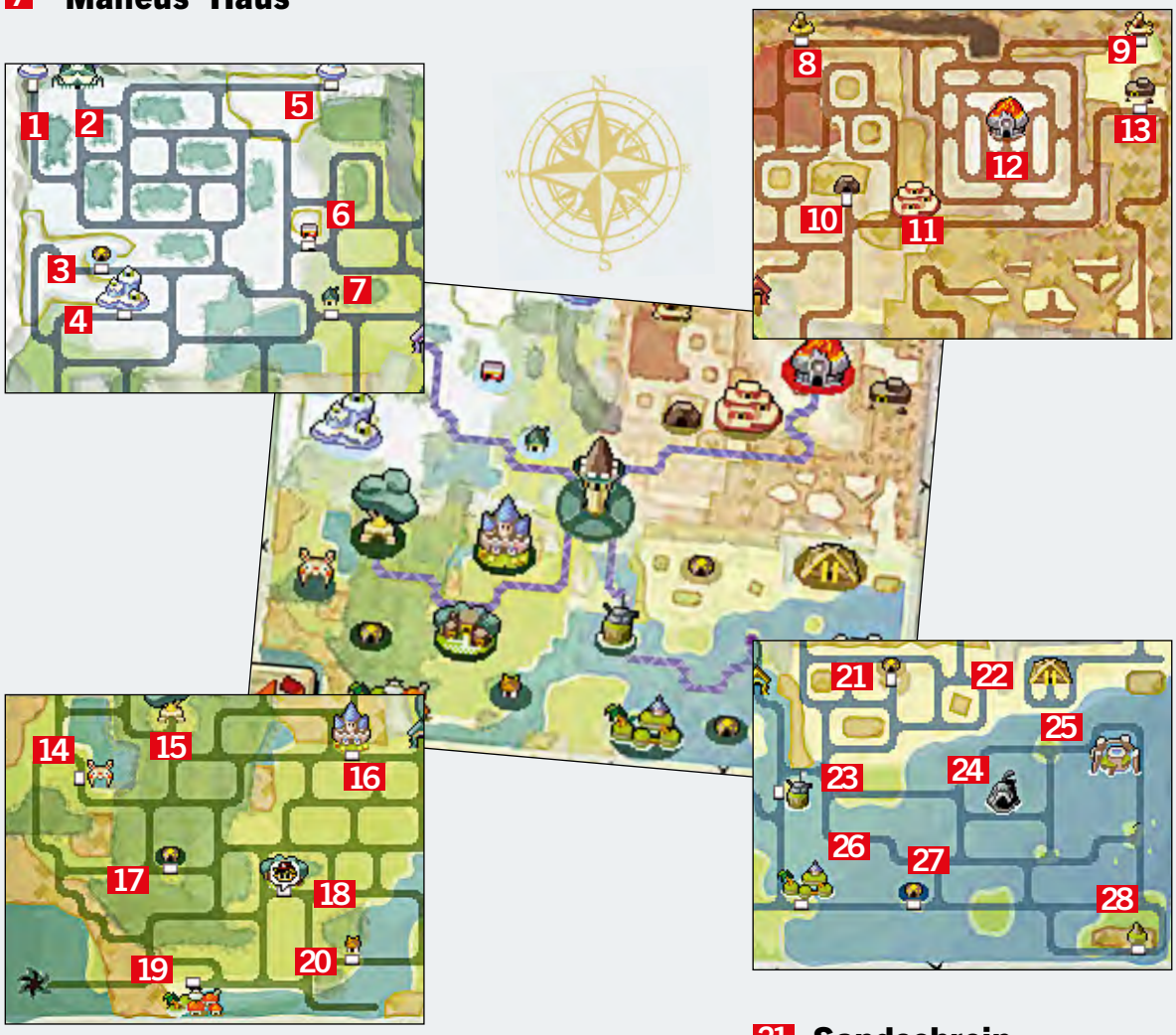
tigt, beginnt die Lok, mit Laser auf euch zu schießen. Geht hier nach dem gleichen Schema wie bei den Fässern vor und achtet darauf, nicht von der Lok abgedrängt zu werden. Bremst immer stark, wenn diese das Gleis wechselt, und begebt euch erst danach wieder in Position. In ihrer letzten Phase müsst ihr die Lok einholen. Schießt, während ihr an ihr vorbeifahrt, auf die Quellen der Laserstrahlen – habt ihr sie eingeholt, nehmt die Vorderseite der Lok direkt unter Beschuss.

Der Dämonenkönig: In der nächsten Phase befindet ihr euch zusammen mit einem Phantom auf den Wagons des Dämonenzuges. Zeichnet dem Phantom einen Weg nach vorne und haltet die Ratten mit dem Schwert von ihm fern. Schafft ihr das nicht, macht Marardo das Phantom zu seiner Marionette. Dann müsst ihr die Fäden mit dem Bumerang durchtrennen. Bewegt euch weiter vorne immer möglichst hinter dem Phantom, um nicht von den Laserstrahlen getroffen zu werden. Seid ihr an der Spitze des Zuges angekommen, schnappt sich das Phantom Marardo. Stellt euch nun weit nach vorne und beschießt Zelda mit Lichtpfeilen.

Die Bestie: In der ersten Runde wirft der Endboss mit Feuerbällen, die ihr mit dem Schwert abwehrt. Tippt die Geschosse einfach mit dem Touchpen an und benutzt die Wirbelattacke, wenn mehrere zur selben Zeit angeflogen kommen. 48 Versucht unbedingt, mit vollständiger Energieleiste aus dieser Runde zu kommen. In der zweiten Phase müsst ihr einfach die Melodie nachspielen – nicht verzweifeln, ihr habt eine unbegrenzte Anzahl an Versuchen. Nun wechselt die Perspektive auf dem oberen Bildschirm – dort sehr ihr den Boss aus Zeldas Perspektive. Lenkt die Bestie ab und beschießt seinen Hintern mit dem unteren Symbol auf dem Touchscreen. 49 Nun könnt ihr seine Hörner angreifen. Ist das erste abgeschlagen, trefft ihr ihn mit dem Licht-Pfeil. Ziel ist jetzt nur noch das Schmuckstück auf seinem Kopf. Durch schnelles Reiben lasst ihr den Funkelstein. zerbersten. Das war's!

DAS GLEISNETZ IM ÜBERBLICK

1 Geheimbahnhof Schnee
2 Schneetempel
3 Schneeschrein
4 Anouki-Dorf
5 Geheimbahnhof Eis
6 Eisquell
7 Malleus' Haus
8 Geheimbahnhof Berge
9 Entlegener Geheimbahnhof
10 Goronen-Freizeitpark
11 Goronendorf
12 Feuertempel
13 Mine der Goronen



14 Hasenland
15 Waldtempel
16 Schloss Hyrule
17 Waldschrein
18 Waldforsten
19 Prologia
20 Bahnhof an der Brücke
21 Sandschrein
22 Sandtempel
23 Piratenversteck
24 Eingang zum Meerestempel
25 Meerestempel
26 Papuzia
27 Meeresschrein
28 Geheimbahnhof Meer

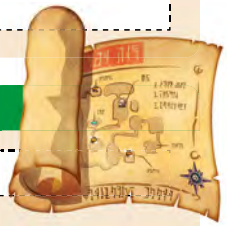
NINTENDO-SUPER-FAN 2010 GESUCHT!

Wer ist der ultimative Nintendo-Kenner? Wir stellen euer Wissen auf die Probe – schnallt euch an!

Man mag es kaum glauben, aber es soll Nintendo-Fans geben, die den Lebenslauf von Bowsers Sprösslingen auswendig aufsagen können oder die ohne nachzuschauen wissen, wie man an die dritte Insignie im fünften Kurs von **Super Mario Sunshine** gelangt. Es soll sogar sehr viele davon geben! Wir wollen daher eure grauen Zellen zum Glühen bringen und präsentieren euch diesmal im Spielerforum ein ultimatives Nintendo-Quiz zum Mitmachen! Um teilzunehmen, tragt ihr einfach die Antworten in die jeweilige Spalte ein und schickt die ausgeschnittene Seite (oder eine Kopie davon) an Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Stichwort „Nintendo-Super-Fan 2010“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth – oder sendet uns eine E-Mail mit euren Antworten an redaktion@n-zone.de. Der Hauptpreis: ein Ehrenplatz im Spielerforum der nächsten N-ZONE für die besten Teilnehmer! Wenn ihr ein Foto von euch habt, dürft ihr es gerne beifügen. Übrigens: Dass nicht jeder alles weiß, ist völlig legitim. Also keine Sorge, wenn ihr nicht auf alle Fragen eine Antwort habt!

THEMENBLOCK MARIO

1. Luigis deutsche Synchronstimme in der **Super Mario Bros. Super Show!** sprach auch einen allseits bekannten Charakter in **Captain N: The Game Master**. Welchen?
2. Wie viele Fragenzeichen-Blöcke liegen in **Mario Kart 64** auf der Strecke „Toad's Turnpike“ herum?
3. Kein Kurs in **Super Mario 64** beherbergt weniger Münzen als die „Wilde Wasserwerft“. Aber wie viele sind es genau?
4. Wie viele reguläre Kurse gibt es in **Super Mario 64**, die man NICHT durch einen Sprung in ein Gemälde betritt?
5. Mit welchem Charakter fährt der zweite Spieler, wenn ihr **Mario Kart Super Circuit** mit nur einem Modul im Mehrspielermodus zockt?



THEMENBLOCK ZELDA

1. Welchen Preis verlangt König Zora in **Zelda: A Link to the Past** für die Schwimmflossen?
2. Wie viele Tempel sollte **Ocarina of Time** ursprünglich besitzen? Kleiner Tipp: Die Info rückte Eiji Aonuma in einem exklusiven N-ZONE-Interview heraus.
3. Jedes Nintendo-Spiel besitzt einen Code, der auf dem Spiel abgedruckt ist. Bei der deutschen Version von **Spirit Tracks** ist dies etwa NTR-BKIP-EUR. Wie lautet das Kürzel bei **Link's Crossbow Training**?
4. Um bei **Majora's Mask** ins Versteck der Bomber zu gelangen, müsst ihr ein Passwort aufsagen. Aus wie vielen Ziffern besteht es?
5. **Twilight Princess** für Wii und GameCube sind identisch – bis auf die Himmelsrichtungen! Wo kommt der Wii-Spieler laut Einblendung heraus, wenn er Hyrule-Stadt nach Westen verlässt?

THEMENBLOCK FACHWISSEN

1. Wie viel Geld beschert euch in **Sim City** auf dem Super Nintendo ein Kasino?
2. Wie viele Speicherblöcke belegt der **Metroid Prime**-Kanal im Wii-Speicher?
3. Wie heißt der Hund in dem Super-Nintendo-Spiel **Harvest Moon**?
4. Was für ein Pokémon sieht man auf der Rückseite eines Booster-Displays aus der Pokémon-Sammelkarten-Edition **Aquapolis**?
5. Auf der deutschen Soundtrack-CD zu welchem Spiel gibt es einen Song, der „Schlüssel Scharmützel“ heißt?

N-ZONE WETTET, DASS ...?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Unfassbar: Die Weihnachtsfeiertage haben euch offenbar so sehr beflügelt, dass eine Lawine an Einsendungen in unser Postfach rollte. Wir gratulieren Alexandra Zeggel, Antonio Blanda, Jan Spieck, Johannes Bremer, Leon Pfaff, Mirco Böckelmann, Moritz Kuhlmay, Richard Heitmann, Tobias Fecker, Fabian Glaser, Anna Stemmann, Nicolas und Isabella Großmann, Antonia Huschebeck, Jonas Lambert, Maximilian Lipfert, Daniel und Julian Jesse, Doro Berents, Dominic Göhlen, Daniel und Fabian Patriarca, Michael Fritzmann und David Meier zur erfüllten Wette. Wie die Fotos beweisen, schafften es alle Leser, sich liegend mit einem alten DS fotografieren zu lassen und ein als Weihnachtsmann verkleidetes Familienmitglied vor den Christbaum zu zerren.

DIE AKTUELLE WETTE:

Unsere tollkühne Praktikanten-Crew wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr lasst euch in einer Dönerbude fotografieren.**
2. **Der Ladeninhaber muss einen Schnauzbart wie Super Mario tragen, außerdem hält er eine Wii-Fernbedienung in der Hand.**
3. **Ihr haltet währenddessen ein Super Nintendo in die Kamera.**

Falls sich die Praktikanten irren und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichten sich unsere Praktikanten, mindestens einen (!) Endboss im Hardcore-Modus von **Mega Man 10** zu besiegen!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Offensichtlich haben wir euch Leser unterschätzt. Als Strafe für die verlorene Wette verpflichteten sich unsere Praktikanten, im neuen **Zelda: Spirit Tracks** alle Hasen zu sammeln. Aber sie haben es nicht geschafft! Als Strafe dafür mussten sie die Fundorte aller (!) Stempel und Herzcontainer für die Komplettlösung recherchieren (ab Seite 72). So habt ihr auch was davon!

RICHTIGSTELLUNG

In der letzten N-ZONE berichteten wir über **New Super Mario Bros. Wii** und bezeichneten Bowser Jr. fälschlicherweise als Minibowser. Unser Leser Daniel Busch aus Frechen stellt jetzt klar: „Ich finde euer Heft ja ganz toll und professionell recherchiert und zusammengestellt, jedoch kann ich es partout nicht ausstehen, wenn ihr Bowser Jr. (der mit dem bekritzelten Schlabberlätzchen) mit Minibowser verwechselt. Ihr müsstet eigentlich wissen, dass Bowser Jr. Bowsers achtes Kind ist und Minibowser den König der Koopas als Kind darstellt."

Die Redaktion nimmt Stellung: Der Leser hat vollkommen Recht. Der Urheber des Fehlers (= Christoph Kraus) gelobt, künftig besser zu recherchieren, und entschuldigt sich für die schlampige Arbeit.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 1. Februar 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6% Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Mario Power Tennis
New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097594

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)
Zuerst haben sie die Welt erobert – jetzt ist das Fernsehen dran! Die irren Hasen haben TV-Sender übernommen und toben durch Filme, Musikvideos und Werbepausen! Der Spieler hilft ihnen bei ihrem Plan, lieb gewonnene Sehgewohnheiten völlig auf den Kopf zu stellen und Rayman in den Wahnsinn zu treiben.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097593

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096887

Boom Blox Smash Party (Wii)
Boom Blox Smash Party führt den Begriff Zerstörung in völlig neue Dimensionen. Die Party wird jetzt noch besser! **Boom Blox Smash Party** bietet mit den neuen Koop-, Wettstreit- und Teamplay-Herausforderungen doppelt so viele Multiplayer-Modi wie der Vorgänger **Boom Blox**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097592

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**!

(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

695328

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

DVD ABSPIELBAR AUF PS3, PS2, XBOX, XBOX 360, PCS MIT DVD-DRIVE, DVD-PLAYERN

FF CRYSTAL CHRONICLES

POKÉMON HEARTGOLD/S.

TATSUNOKO VS. CAPCOM

THEMA DES MONATS

The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS)
- Das Spiel
- Pro & Contra
- Tipps & Tricks: Der Eis-Boss
- Tipps & Tricks: Das Feuer-Phantom
- Tipps & Tricks: Lavadämon Iwantoss

VORSCHAU

Final Fantasy Crystal Chronicles:
- Crystal Bearers (Wii)

Pokémon HeartGold/SoulSilver –
- Die japanische Version durchgespielt (DS)

Silent Hill: Shattered Memories (Wii)
Sky Crawlers (Wii)

TEST

Band Hero (Wii)
Might & Magic: Clash of Heroes (DS)
Tatsunoko vs. Capcom:
- Ultimate All-Stars (Wii)

Tony Hawk: RIDE (Wii)

SPECIAL

5-Minuten-Test-Terrine
Best of N-ZONE
- T-Shirts falten wie ein Ninja
- Die schlechtesten Wii-Spiele aller Zeiten
- Lesertest: New Super Mario Bros. DS
- N-ZONE hört hin!
- N-ZONE-Kochstudio

Interview mit den Machern von Professor Layton
Retro: Firecore Portable Player
- Mega Drive

Tatsunoko vs. Capcom:
- Ultimate All-Stars (Intro)

TRAILER

Der Herr der Ringe:
- Die Abenteuer von Aragorn

Lego Harry Potter
Phantasy Star Zero
Rabbids Go Home
Silent Hill: Shattered Memories (Musikvideo)
Super Monkey Ball: Step & Roll
The Legend of Zelda: Spirit Tracks

NICHT ZUM WEITERVERKAUF! NOT FOR RE-SALE!
Auf dieser DVD befinden sich redaktionelle Beiträge von N-ZONE.

www.n-zone.de
Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: redaktion@n-zone.de

© 2010 COMPUTEC MEDIA
All rights reserved.
Alle genannten Warenzeichen und Marken gehören ihren jeweiligen Eigentümern.

Die Ausstattung und das Programm (Bild und Ton) auf diesem Datenträger sind urheberrechtlich geschützt.
Der Besitz des Datenträgers berechtigt ausschließlich zur Vorführung im privaten Bereich für nichtgewerbliche Zwecke.
Jede andere Benutzung, z. B. öffentliche Auf- oder Vorführung, Sendung und Vervielfältigung jeglicher Art, ist untersagt.

N-ZONE
AUSGABE 02/2010

ZELDA: SPIRIT TRACKS | POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER

DVD

DAS UNABHÄNGIGE DVD-MAGAZIN FÜR NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE

THE LEGEND OF ZELDA SPIRIT TRACKS

Testbericht und Tipps zu den kniffligsten Kämpfen

DVD-COVER SERVICE

VERNETZT?!

Ursprünglich sollten die Actionspiele **Battalion Wars** und **The Conduit** übers lokale Netzwerk spielbar sein. Doch in den fertigen Fassungen fehlt diese Funktion!

LESERZITATE

Danke für das **Metroid**-Poster, das ich bei euch gewonnen habe! Ich hätte nicht gedacht, dass es so sehr glänzt, denn es hat auf den Fotos nicht so toll ausgesehen wie in echt! Nochmals DANKE!
JULIA ALTENBURGER

Mithilfe eures Codes für **Pokémon Rumble** (er lautete 5221-1368) habe ich mir Mew herunterladen können. Danke schön für den Service! Bitte druckt weiterhin neue Passwörter für **Pokémon Rumble** im Heft ab!
YANNICK HUBERT

Holla die Waldfee! Capcom hat **Mega Man 10** angekündigt. Wenn das Spiel bei uns rauskommt, schlüpfe ich sofort in meine Röhrenjeans, kaufe mir die DVD-Box von **Knight Rider** (Staffel 2) und löse den Zauberwürfel. Denn ich brauche das passende Achtzigerjahre-Feeling! Aber hoffentlich gibt es diesmal einen anderen Bösewicht als Dr. Wily!
STEFAN KNORSCH

Erinnert sich noch wer an den Werbespot zu **Majora's Mask**, bei dem ein Gamer in einem Hochhaus zu sehen ist, das langsam vom Mond zerdrückt wird, und er versucht verzweifelt, es im Spiel zu verhindern? Herrlich! Oder die Werbung für **Super Smash Bros.**, wo Typen in Nintendo-Kostümen herumlaufen und sich plötzlich prügeln? Das waren noch Zeiten ...
ANDYPANTHER

Ich fände es gut, wenn Nintendo mit einer anderen Firma fusionieren würde, zum Beispiel mit Sega. Dann könnten die Sega-Teams nicht nur Sonic-Games machen, sondern vielleicht auch mal ein neues Jump & Run mit **Donkey Kong**, in der Art des N64-Teils. Es wäre einfach das Praktischste, weil Nintendo ja gar nicht mehr hinterherkommt mit **F-Zero**, **Star Fox** und so weiter.
STARFOX86

FRAGEN, FRAGEN

Hi N-ZONE!
Vorab erst mal das obligatorische Lob an euch! Ich habe euch ja nicht umsonst seit einigen Jahren abonniert. Allerdings muss ich leider die Entscheidung kritisieren, dieses Testarchiv im Heft zu kürzen! Gerade das war eine Supersache, um mal schnell die passende N-ZONE mit dem entsprechenden Test zu finden bzw. nur mal kurz zu checken, ob das jeweilige Game ein Totalausfall ist! Aber ansonsten alles bestens ... weitere Kritik habe ich nicht.

N-ZONE: Danke für die Blumen! Wir denken darüber nach, die vollständige Testübersicht auf www.n-zone.de zu stellen. Was meinen die übrigen Leser zu dieser Idee?

Warum bietet die Wii kein Spielen im lokalen Netzwerk? Wer mal entsprechende Spiele auf der Xbox 360 gezockt hat, weiß, wie geil so was ist!

N-ZONE: Wir erinnern uns noch sehr gut an die N-ZONE 10/06, in der wir Spieleindrücke aus dem Netzwerk-Modus von Battalion Wars 2 schilderten. Doch offenbar hat Nintendo die LAN-Fähigkeit der Wii in letzter Minute gestrichen. Denn auch The Conduit verfügt entgegen erster Ankündigungen nicht mehr über die Möglichkeit, mehrere Fernseher und Konsolen miteinander zu verbinden.

Warum gibt es bis heute kein **Perfect Dark** auf dem DS, obwohl Microsoft bereits **Diddy Kong Racing** und **Viva Piñata** auf dem DS veröffentlichte?

N-ZONE: Der aktuelle Stand ist, dass sich Rare weitere DS-Projekte offenhält, aber nichts Konkretes in der Entwicklung hat. Eine Umsetzung von Perfect Dark ist unwahrscheinlich, denn der Ego-Shooter erscheint zunächst einmal mit höherer Auflösung für die Xbox 360.

Warum gibt es immer noch kein Wii-Spiel, welches den DS teilweise als Eingabegerät nutzt?

N-ZONE: Doch, das gibt es schon, nämlich Pokémon Battle Revolution! Damit lassen sich die in den DS-Editionen gefangenen Pokémon übrigens auch gleich auf den Fernseher übertragen. Allerdings ist das Spiel kein adäquater Nachfolger für die grandiose Pokémon Stadium-Reihe aus der Nintendo-64-Ära. Denn spannende Zusatzmodi abseits der Kampf-Arena fehlen gänzlich auf der Wii.

Wann kommt endlich ein neues Abenteuer mit Zack und Wiki?

N-ZONE: Vorerst wohl leider gar nicht, denn die Verkaufszahlen des ersten Teils waren nicht allzu hoch, trotz hervorragender Rezensionen in der weltweiten Fachpresse!

Warum ist der DSi-Browser langsamer als ein durchschnittliches Smartphone im Internet?

N-ZONE: Der Grund dürfte der geringe Arbeitsspeicher des DSi sein. Doch zumindest im Vergleich zum ersten DS-Browser, der 2006 zum Preis von 40 Euro als eigenständiges Modul angeboten wurde, hat sich auf dem DSi die Geschwindigkeit beim Seitenaufbau massiv erhöht! Wir stimmen dir aber zu: Um mit iPhone und Co. zu konkurrieren, muss noch einiges passieren.

Nicht dass ihr mich falsch versteht, ich mag die aktuellen Nintendo-Konsolen, aber einige Entscheidungen kann ich sowohl von den Publishern als auch von Nintendo selber nicht verstehen! Für meinen Geschmack sollte sich Nintendo durchaus auch was Spiele angeht an der Konkurrenz orientieren und einiges übernehmen!

FLO

WÜRDIGER RAHMEN

Hallo liebes N-ZONE Team,
ich habe es gestern endlich geschafft, das neue **Zelda** komplett durchzuspielen (inklusive goldenem Zug und allen Herzcontainern). Das Poster zu **The Legend of Zelda: Spirit Tracks** aus der letzten N-ZONE hat mir übrigens so gut gefallen, dass ich es umgehend in einem goldenen Rahmen an meine Zimmerwand hängen musste.

TOBIAS MAUL

N-ZONE: Herzlichen Glückwunsch, dass du Spirit Tracks so schnell durchgespielt hast! Du wirst unsere Komplettlösung ab Seite 72 also definitiv nicht brauchen … Dein Wandschmuck gefällt uns übrigens ausgesprochen gut! Wir bemühen uns, auch weiterhin von Zeit zu Zeit coole Poster und Extras ins Heft zu packen.

MAL WIEDER POKÉMON

Hallo N-ZONE,
erst mal ein Lob an euer neuestes Heft. Dieses ist super gelungen, vor allem der extrem große Text über **New Super Mario Bros. Wii**. Aber nun zu meiner Frage: Wird es in **Pokémon HeartGold** und **SoulSilver** nur die Pokémon bis Nummer 252 geben? Auf den bisherigen Screenshoots sah ich nur Bilder von diesen Monstern. Das fänd ich doof, auch wenn ich mir das Spiel trotzdem kaufen würde.

SARY MOHTAR

N-ZONE: In den HeartGold- und SoulSilver-Editionen hat man am Anfang einen Johtodex, der aus 256 Pokémon besteht: Das sind die 251 alten aus Gold & Silber und noch fünf weitere, die alle Entwicklungen von älteren Pokémon sind. Hat man alle Orden gesammelt, bekommt man von Professor Eich den Nationaldex ausgehändigt, der alle 493 Pokémon enthält. Dann tauchen auch die neuen Pokémon auf. Man kann also alle Pokémon im Spiel fangen (bis auf seltene Event-Pokémon wie Darkrai und Shaymin). Allerdings gibt es wie immer natürlich ein paar Pokémon, die sich nur in einer der beiden Editionen fangen lassen. Die Zahl hält sich aber in Grenzen, denn es fehlen pro Edition nur 16 Pokémon.

WAS RATTERT DENN DA?

Sehr geehrte Damen und Herren,
bei dem Spiel **New Super Mario Bros. Wii** ist mir Folgendes aufgefallen: Wenn man auf der Weltkarte einen Level startet, kommt ein Bildschirm mit dem Namen des Levels (z. B. Welt 1-1) sowie der Anzahl der Leben. Danach beginnt der Level. In dieser Zeit sind etwas lautere Geräusche aus der Wii zu hören. Was sind das für Geräusche und sind diese normal? Bei **Super Mario Galaxy** sind auch beim Anwählen eines Levels Geräusche aus der Wii zu hören. Diese sind jedoch weitaus leiser.

OLIVER BÖHM

N-ZONE: Du hast aber gute Ohren! Wir sind vor lauter Spielen schon so taub, dass wir das Rattern gar nicht mehr wahrnehmen. Bei deiner Schilderung handelt es sich aber um keinen Hardware-Defekt, sondern um ein technisch kaum zu verhinderndes Ladegeräusch. Das heißt, während die Wii scheinbar komisch brummt, werden neue Daten in den Arbeitsspeicher geladen. Keine Panik also!

Sandra Wojtek aus Harsewinkel erfreute unseren Briefkasten mit einem selbst gezeichneten Bowser-Familien-Porträt.

DIE N-ZONE-BÄCKEREI

Auf www.n-zone.de forderten wir euch auf, uns Fotos eurer schönsten Weihnachtsplätzchen, Kuchen, Torten oder Kekse zu schicken. Die einzige Bedingung: Die süßen Backwerke mussten irgendetwas mit Nintendo zu tun haben! Für die besten Hobbybäcker winkten geniale Preise, unter anderem ein Sweatshirt im Look von **New Super Mario Bros. Wii** oder als Hauptpreis eine Wii. Wer am Ende gewonnen hat, stand bei Redaktionsschluss noch nicht fest, aber wir präsentieren euch hier schon mal eine schöne Vorauswahl der besten Einsendungen. Alle weiteren Bilder findet ihr auf www.n-zone.de. Guten Appetit beim Verzehr an alle Teilnehmer!

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

Zii: DIE 2. Wii-GENERATION?

Ein japanisches Patent heizt die Spekulationen an: Kommt bald die „Zii“?

Christoph: Heute spielen wir Wii – und morgen Zii? Zu dieser Schlussfolgerung kann man jedenfalls kommen, wenn man einen aktuellen Antrag beim japanischen Patentamt interpretiert. Denn Nintendo hat sich den Markennamen „Zii“ unter der Patentnummer 2009-82522 schützen lassen. Ist das etwa ein Anzeichen auf die nächste Hardware-Generation?

Thomas: Ich will's hoffen, denn so langsam wird's Zeit, dass auch Nintendo auf den HD-Zug aufspringt. Da ich neben der Wii auch gerne mal mit der PlayStation 3 oder der Xbox 360 spiele, habe ich mittlerweile doch etwas höhere Ansprüche an die Grafik. Und auch Digital-Sound würde sich bei einem Wii-Nachfolger sicherlich nicht schlecht machen. Doch wer weiß? Vielleicht ist Zii nur ein Wii-Zubehör oder irgendetwas ganz anderes?

Christoph: Denkbar. Aber stimmst du mir zu, dass Nintendo mit hoher Wahrscheinlich am Konzept der bewegungsintensiven Steuerung festhalten wird? So sehe ich das jedenfalls. Mit einer Kamera-Funktion, integriertem WiiSpeak-Mikrofon und verbesserter Fuchtelerkennung könnte Nintendo das Wii-Erlebnis in eine neue Dimension bringen. Allerdings sehe ich die Gefahr, dass Sony und Microsoft mit ihren angekündigten Alternativ-Controllern der Nintendo-Konkurrenz voraus sein könnten. Was muss die nächste Wii also bieten, um einzigartig zu bleiben?

Thomas: Nun, es wird bei der nächsten Nintendo-Heimkonsole sicher wieder bewegungssensitive Steuerung geben, doch hoffentlich erweitert im Vergleich zur Wii. Diese stößt nämlich oftmals an ihre Grenzen und wirkt bei vielen Games aufgezwungen. Vor allem für die Core-Spieler, die auch gerne mal ein Spiel so wie auf den anderen Konsolen erleben wollen, und für die Dritthersteller, die es so beim Portieren leichter haben würden, wäre eine alternative, gewohnte Steuerung mit einem Pad ein wahrer Segen. Nintendo wird sich steuerungstechnisch sicher etwas Besonderes einfallen lassen, doch egal ob Kamera, Mikrofon oder sonst was: Eine herkömmliche Pad-Steuerung wäre sehr wünschenswert!

Christoph: Daran glaube ich überhaupt nicht. Sobald Nintendo eine zusätzliche Kontroll-Alternative anbietet, wäre das unmittelbar ein Zugeständnis, dass die herkömmliche Bewegungssteuerung nicht richtig mit allen Genres funktioniert. Das ist vermutlich auch der Grund, weshalb **Zelda** auf dem DS nur mit dem Touchpen spielbar ist und nicht etwa mit Tasten oder dem Steuerkreuz.

Thomas: Sicher, sicher … Und **Mario Kart Wii** kann man auch bloß mit Wii-Wheel spielen, oder was?

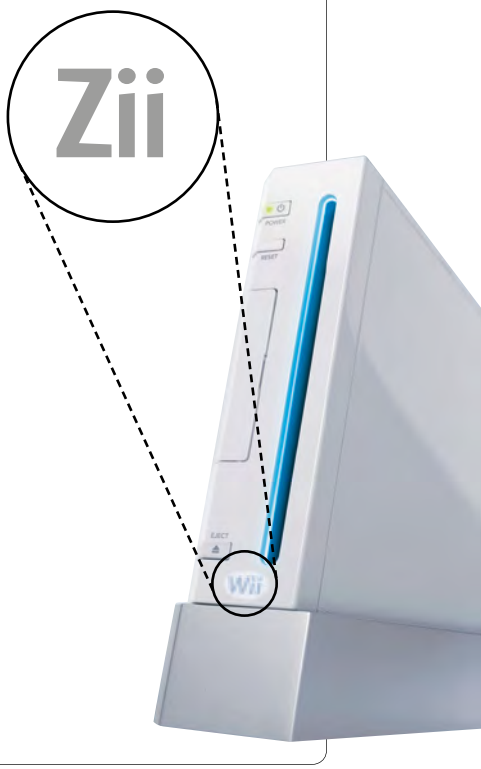
Christoph: Hehe, du hast mein Argument entkräftet! Stimmt, bei Rennspielen gibt es oftmals mehrere Alternativen, aber ich bleibe dabei: Ein Steuerungskonzept muss hundertprozentig durchdacht sein, sonst kann man gleich zu herkömmlichen Controllern zurückgehen. Andere Frage: Wann erwartest du die „Zii“? 2010? 2011? Später?

Thomas: Wahrscheinlich irgendwann Weihnachten 2011. Ich glaube, dass Nintendo im Großen und Ganzen im Moment noch nicht allzu sehr unter Zugzwang steht und das Wii-Geschäft erst noch eine Weile auskostet. Dass im Fernen Osten bereits fleißig an einem Wii-Nachfolger gebastelt wird, daran habe ich keine Zweifel.

Christoph: Ich erwarte den Kasten ebenfalls frühestens Ende 2011. Und das neue **Zelda** wird dann wie damals **Twilight Princess** für beide Konsolen gleichzeitig kommen – also für Wii mit MotionPlus und die Zii?

Thomas: Diese Prognose hätte auch von mir kommen können, da stimme ich voll und ganz zu.

Christoph: Endlich sind wir mal einer Meinung!



SHU TAKUMI

Passend zu unserer Vorschau zum neuen Capcom-DS-Titel **Ghost Trick** plauderte der Kopf hinter dem Spiel, Shu Takumi, der unter anderem auch die **Ace Attorney**-Reihe ins Leben rief, für uns ein wenig aus dem Nähkästchen.

N-ZONE: Wovon wurden Sie zu Ghost Trick inspiriert?
Shu: Als ich damals 2004 an **Ace Attorney: Trials and Tribulations** mitgewirkt hatte, merkte ich, dass ich alles, was ich je mit dem Spiel machen wollte, gemacht hatte und mit etwas Neuem loslegen wollte. Damit habe ich aber erst vor zwei Jahren begonnen, weil die **Ace Attorney**-Reihe so erfolgreich war, dass wir mit **Apollo Justice** und **Miles Edgeworth** erst noch zwei weitere **Ace Attorney**-Teile auf den Markt brachten.

N-ZONE: Warum haben Sie sich an eine neue Marke gewagt, wo doch Ace Attorney so erfolgreich ist?
Shu: Spiele sind meine Leidenschaft und **Ghost Trick** ist somit ein Teil davon. Obwohl **Ghost Trick** einen ganz anderen Stil hat, hat es doch denselben Ursprung wie **Ace Attorney** und somit nicht weniger von meiner Liebe für das Mystery-Genre erhalten.

N-ZONE: Ghost Trick scheint ein sehr fröhliches Spiel zu sein und dennoch beginnt es mit dem Tod einer Person. Wie erzählen Sie die Story, ohne dabei zu düster zu werden?
Shu: In **Ace Attorney** ging's ja auch immer mit ernsten Themen, sprich Mordanklagen, los. Und dennoch blieb die Atmosphäre stets sehr comicartig, was wahrscheinlich an meinem Schreibstil liegt. Der Tod ist nie das Hauptthema, vielmehr dient er dazu, einen Einstieg in die Story zu schaffen. Ich schreibe gerne positiv über die inneren Konflikte von Menschen, die an ihre Grenzen getrieben werden, und ich finde den Humor, den die Charaktere dabei an den Tag legen, sehr interessant. Am Schluss soll's ein Happyend geben – egal wie schlimm die Situation vorher war.

N-ZONE: Welche Emotionen wollen Sie mit Ihrem Spiel hervorrufen? Soll es eher lustig und unbeschwert oder ernst und aufregend sein?
Shu: Hauptcharakter Sissel, der sein Gedächtnis verloren hat, ist auf der Suche nach der Ursache seines eigenen Todes; die Heldin Lynne ermittelt in einem heißen Fall. Doch hat **Ghost Trick** mehr als diesen Einstieg zu bieten: Die Personen, mit denen Sissel es zu tun bekommt, wirken anfangs noch wie Fremde, im Laufe der Zeit kommt aber mehr und mehr Licht in ihre Vergangenheit. Dazu gehört natürlich eine Menge Spaß, aber auch Tragik, was in einer großen Wahrheit endet.

N-ZONE: In Ghost Trick scheint es viele Trial&Error-Situationen zu geben. Wie lotsen Sie die Spieler durch die unterschiedlichen Szenarios?
Shu: Ich möchte jetzt nicht zu viel ausplaudern, aber ein Geheimnis für Sissel ist auch ein Geheimnis für den Spieler. Sissels Gedanken und Gespräche, die er in der Spielwelt führt, stecken voller versteckter Hinweise. Wie viel Glauben der Spieler diesen schenkt, bleibt ihm überlassen!

N-ZONE: Wie kann man in Ghost Trick die Zeit manipulieren?
Shu: Wenn Sissel in den Körper eines Toten schlüpft, reist er in die Vergangenheit, zu einem Zeitpunkt vier Minuten vor dem Tod der jeweiligen Person, zurück. Diese Zeitspanne ist der Schlüssel des Spiels: Wenn man es in dieser knappen Zeit schafft, das Schicksal einer Person zu verändern, kann sich das auf die Story auswirken. Beispielsweise insofern, dass Sissel von einer Person, deren Leben er gerettet hat, neue Hinweise auf der Suche nach der Wahrheit um seinen Tod erhält. Und trotz dieses ernsten Themas ist die Atmosphäre des Spiels eher positiv. Und ja, zu Sissels Enttäuschung kann er die Fähigkeit, die letzten vier Minuten vor dem Tod durchleben zu können, leider nicht bei seinem eigenen Ableben anwenden.

Shu Takumi: Der Director von **Ghost Trick** arbeitet seit über zehn Jahren für Capcom und ist vor allem für seine **Ace Attorney**-Spiele auf dem DS bekannt.

N-ZONE: Kann man bestimmte Stellen im Spiel auf zwei Arten lösen, sodass sich das auf die weitere Story auswirkt?
Shu: Es gibt nur eine Wahrheit, aber viele Wege dorthin …

N-ZONE: Bietet Ghost Trick einen Wiederspielwert, nachdem man den Abspann gesehen hat?
Shu: Hier haben wir denselben Ansatz wie bei der **Ace Attorney**-Reihe: Man wird seine Freude nach dem ersten Durchspielen haben, aber es gibt eine Menge Nebenhandlungen, die erst Sinn ergeben, nachdem man das ganze Spiel gesehen hat. Außerdem sind die Charaktere so gelungen, dass es den Spieler nicht stören wird, sie immer wieder zu sehen.

N-ZONE: Apropos Charaktere: Im Gegensatz zu Ace Attorney sind in Ghost Trick die meisten Charaktere voll animiert und in Bewegung zu sehen. Wie kriegen Sie diese Qualität bei den Animationen hin?
Shu: Danke schön, dass ihr die Animationen ansprecht! Wir wollten an die Optik anders als bei **Ace Attorney** herangehen. Wichtig für uns war, dass die Personen in dem Drama sehr lebendig wirken. Ich persönlich war von 3D-Charakteren gelangweilt, weswegen ich mich für den voll animierten 2D-Look ausgesprochen habe, der nur dank der hervorragenden Kollegen realisiert werden konnte. Der für die Bewegung zuständige Entwickler ist sehr talentiert, sodass ich nach den ersten gesehenen Animationen (ein Mädchen verspeist darin einen Donut) bereits wusste, wie das Spiel aussehen würde, und vor Freude einen Moonwalk hingelegt habe!

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles aus rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem, wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party** aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen.

Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 90 und für das Mini-Abo auf der Seite 97 der vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE-Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 03/10
Top-Themen: Special: Freunde und Feinde unter Anime-Charakteren, **Pokémon, Yu-Gi-Oh!** u. v. m.

play³ 02/10
Top-Themen: **Dead Space 2, Final Fantasy XIII, Kane & Lynch 2, Brink, Two Worlds 2, God of War 3** u. v. m.

Games & More 02-03/10
Top-Themen: **Fire Burst, Vancouver 2010**, Them Crooked Vultures, Filmhits 2010, HD-TV-Guide u. v. m.

Games Aktuell 02/10
Top-Themen: **Gran Turismo 5, Dead Space 2, Medal of Honor, True Crime, Final Fantasy XIII, Two Worlds 2** u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

+

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Miniabo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 03/2010
AB 17.02.10 AM KIOSK

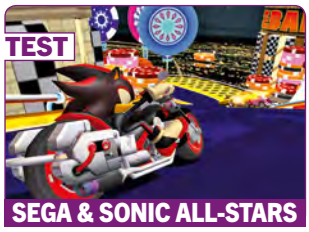
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

SILENT HILL

Gelingt der Konami-Horror-Reihe mit **Shattered Memories** auf der Wii ihr großes Comeback?

THE CRYSTAL BEARERS

Wir nehmen das neue Wii-**Final Fantasy** aus der **Crystal Chronicles**-Reihe im Test unter die Lupe!



Konkurrenz für **Mario Kart**? Das Rennspiel mit Sonic und den Sega-Helden im Test!

Neue Bilder, Infos und Spieleindrücke von Ubisofts kommendem Action-Kracher!

AUSSERDEM:

Einer der Top-Titel dieses Winters ist zweifelsohne **Assassin's Creed 2** aus dem Hause Ubisoft. Grund genug für die Kollegen der play³-Redaktion, dazu ein tolles Sonderheft mit dem Mega-Test, Hintergrund-Infos sowie einer detaillierten Komplettlösung aus dem Boden zu stampfen.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Sebastian Stange
Redaktion (Videos)	Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Christine Donath, Viktor Eippert, Stephan Gerner, Markus Grundmann, Tom Sauer, Martin Schlücker
Freie Mitarbeiter	Christian Schönlein
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt
Layout	David Mola (Ltg.), Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
DVD	Jürgen Melzer (Ltg.), Christine Alt, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch
Entwicklung	Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50
Österreich: Normal-Abonnement € 47,-
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

TATSUNOKO VS. CAPCOM
ULTIMATE ALL-STARS

二つの
伝説、

ここに
激突！

EXCLUSIVE ON Wii

CAPCOMS „VS.“-REIHE PRÜGELT AUF DER Wii

Erlebe ultimative Online „Vs.“ Tag-Team Kämpfe zwischen allen deinen Lieblings-Charakteren.

tatsunoko.vscapcom.com

12
www.pegi.info

USK ab 12 freigegeben

©Tatsunoko Production ©SOTSU • Tatsunoko Production ©2005 Tatsunoko Pro./KARAS Committee.ALL RIGHTS RESERVED ©CAPCOM CO., LTD. 2010.
©CAPCOM U.S.A., INC. 2010 ALL RIGHTS RESERVED "TATSUNOKO VS. CAPCOM" is developed and published by Capcom Co., Ltd. partially licensed by Tatsunoko Production Co., Ltd.
TRADEMARKS ARE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. Wii IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

CAPCOM®